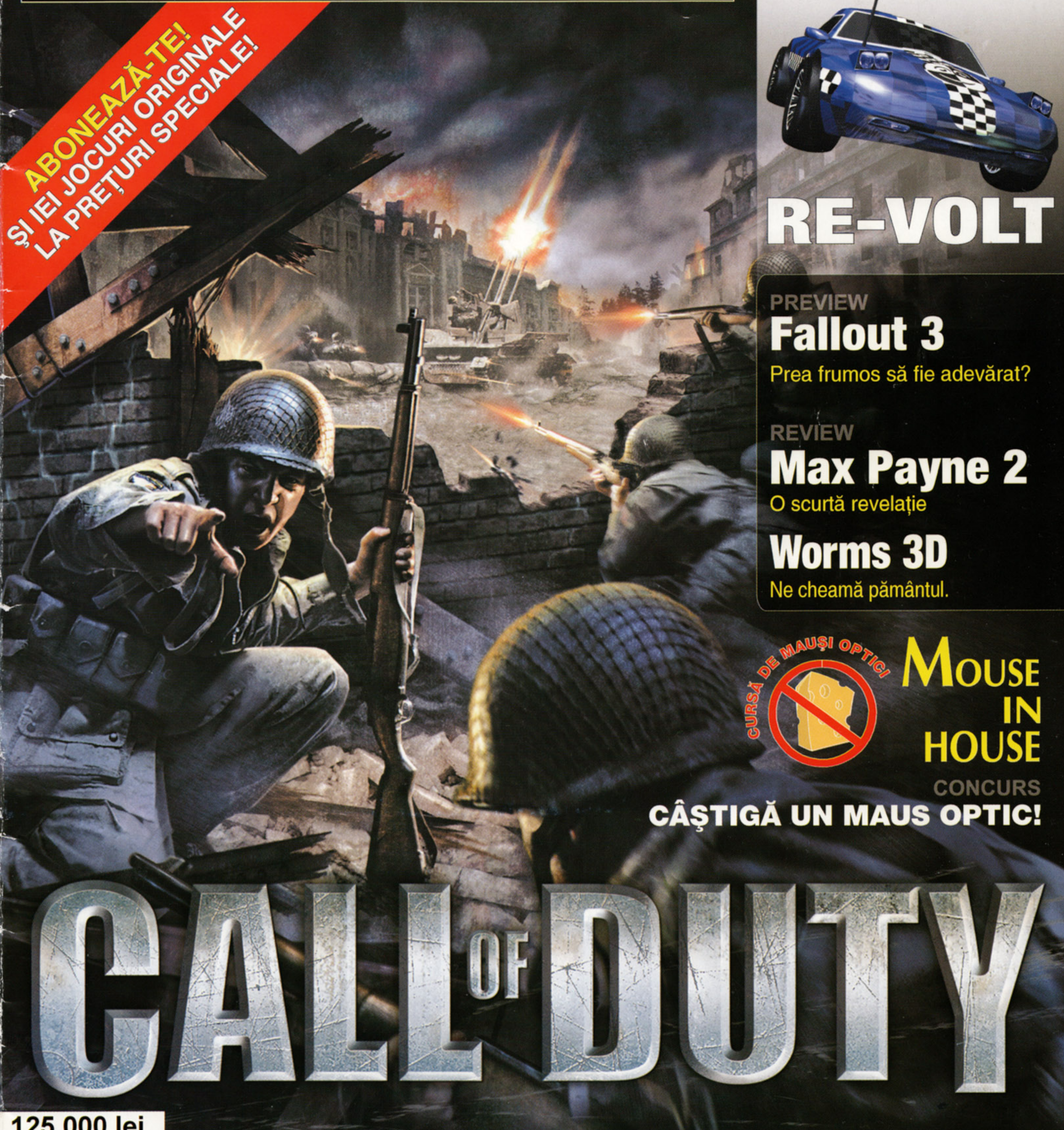
2 CDs JOC FULL! - RE-VOLT – BATTERIES FULLY CHARGED!

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Decembrie 2003

JOC FULL!!



ABONEAZĂ-TE! ȘI IEI JOCURI ORIGINALE LA PREȚURI SPECIALE!

RE-VOLT

PREVIEW
Fallout 3
Prea frumos să fie adevărat?

REVIEW
Max Payne 2
O scurtă revelație

Worms 3D
Ne cheamă pământul.

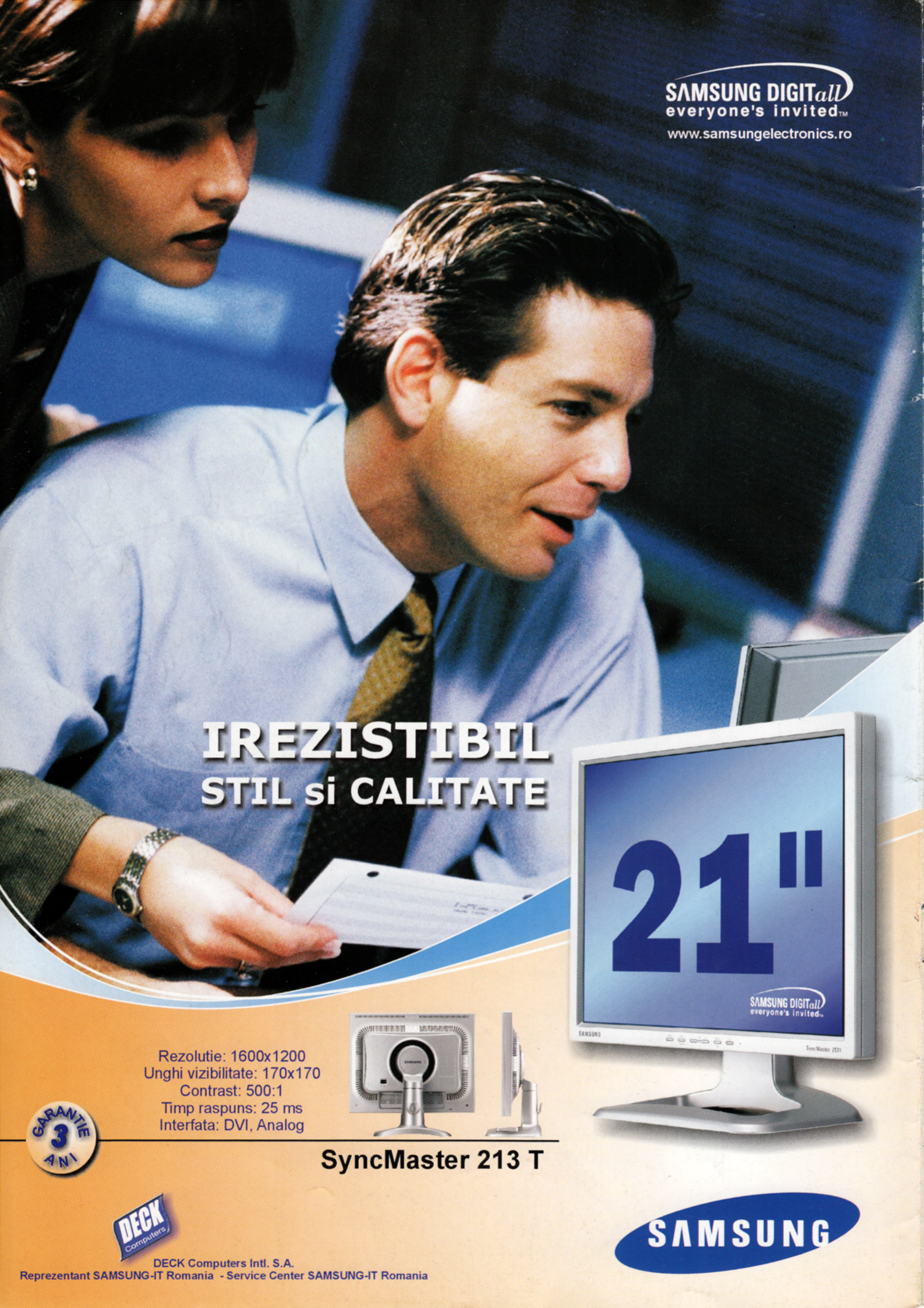
CURSĂ DE MAUȘI OPTICI

MOUSE IN HOUSE
CONCURS
CÂȘTIGĂ UN MAUS OPTIC!

CALL OF DUTY

125.000 lei

DEMOS NFS: UNDERGROUND ■ RAILROAD TYCOON 3 ■ CONTRACT JACK ■ LIVE FOR SPEED 0.3D
DRIVERS DETONATOR 52.16 **MODS** MAXPAYNE2 BONUS CHAPTERS **PATCH** H&D2 1.02 ■ UFO: AFTERMATH 1.2


SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsungelectronics.ro
IREZISTIBIL
STIL si CALITATE
21"
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
Rezolutie: 1600x1200
Unghi vizibilitate: 170x170
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI, Analog
GARANTIE 3 ANI
SyncMaster 213 T
DECK Computers
SAMSUNG
DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

Game Ripper

Moartea este cel mai firesc lucru în jocuri. 90% din ceea ce butonăm pe PC-uri implică morți dintre cele mai spectaculoase sau, pur și simplu, crude. Mai mult, parcă nu îți mai vine să te atingi de un joc în care nu-ți „riști” măcar un pic pielea. Însă faptul că (o)mori în jocuri este departe de realitatea morții cotidiene. Un glonț în cap rezolvă teoretic și cam brusc problemele existențiale care o frământă pe victimă. Dar în jocuri moartea este privită ca ceva firesc, ce nu poate fi evitat și pentru care s-a găsit soluția, fie prin respawn, fie prin save/load.



Jocurile satisfac, fără îndoială, curiozități morbide. Poate vă aduceți aminte că în Evul Mediu (dar și mai târziu, ba chiar și în zilele noastre) lumea se aduna la execuții ca la concerte. Condamnații plecau pe lumea cealaltă în moduri cât mai sinistre, spre distracția mulțimii. Acum show-uri de categoria asta sunt cam greu de obținut, și cum filmele „horror” nu mai satisfac de mult dorința de sânge, vin jocurile și rezolvă problema. În FPS-uri, moartea îți trece prin fața ochilor (asta dacă nu se oprește în ei). În RTS-uri, important este măcelul. În RPG-uri poți fi foarte selectiv (și select) când vine vorba să împrăștii moarte. Important este că în aproape orice joc moartea vine și trece în toate formele posibile. Vrei să dai foc cuiva? Vrei să tai câteva capete? Vrei să lași pe cineva fără picioare și fără mâini? Sau poate vrei să execuți în liniște pe cineva? Joci un FPS, oricare, nu contează. Important este să vrei... Satisfacția e garantată!

Probabil ăsta e unul dintre motivele cele mai profunde când vine vorba de oamenii dependenți de jocuri violente. Pericolul de moarte este cea mai tare senzație posibilă. Și cum sporturile extreme sunt cam scumpe și adrenalina e cam greu de obținut la bloc (poate printr-un triplu salt de la opt), jocurile rămân cea mai plăcută sursă de moarte sigură.

E evident că jocurile nu îi provoacă pe oameni să iasă în stradă și să dea cu toporu' în capul concetățeanului, pentru că e mult mai comod și legal să stea în fața monitorului și să joace Postal 2 sau GTA, unde orice imaginație bolnavă își găsește satisfacțiile cele mai murdare. Cei mai „în vârstă” cunosc însă gustul adevărat al violenței dintr-un Doom, Quake (primul, evident), Carmageddon sau Quarantine. S-a schimbat grafica, moartea e mai sofisticată, dar ideea a rămas și va rămâne aceeași: Kill or Rest In Pieces!

Mike

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Worms 3D
2. Call of Duty
3. Hidden & Dangerous 2



Mitza –
1. Max Payne 2
2. Hidden & Dangerous 2
3. Deer Hunter 2004



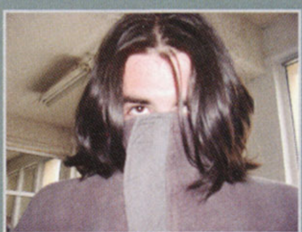
Sebah –
1. Empires
2. Max Payne 2
3. Call of Duty



Locke –
1. Railroad Tycoon 3
2. Deer Hunter 2004
3. Etherlords II



BogdanS –
1. Logitech Z-680 5.1
2. NEC LCD 1700NX
3. CineMAU'



Koniec –
1. Call of Duty
2. Deer Hunter 2004
3. Max Payne 2



Marius Ghinea –
1. Call of Duty
2. Hidden & Dangerous 2
3. Max Payne 2

LEVEL DECEMBRIE 2003



CUPRINS CD

DEMO

Contract Jack
Live For Speed 0.3D
Need For Speed: Underground
Truck Dismount
Stair Dismount
TrackMania
Railroad Tycoon 3

DRIVERS

NVIDIA Detonator 52.16 Win 2k/XP

MODS

Morrowind Comes Alive
MaxPayne2 Bonus Chapters

PATCH

UFO: Aftermath 1.2
Hidden&Dangerous2 1.02
Temple of Elemental Evil 1.1

SCREENSAVER

SantaClaus

WALLPAPERS

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

MEDIA

Filme
Deus Ex: Invisible War
Legacy of Kain: Defiance
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Imagini
Advent Rising
Fallout 3
Panzers

UTILITARE

Ad-aware 6.0
Advanced System Optimizer 1.20
BitTorrent 3.3
PowerStrip 3.47
WinZip 8.1

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

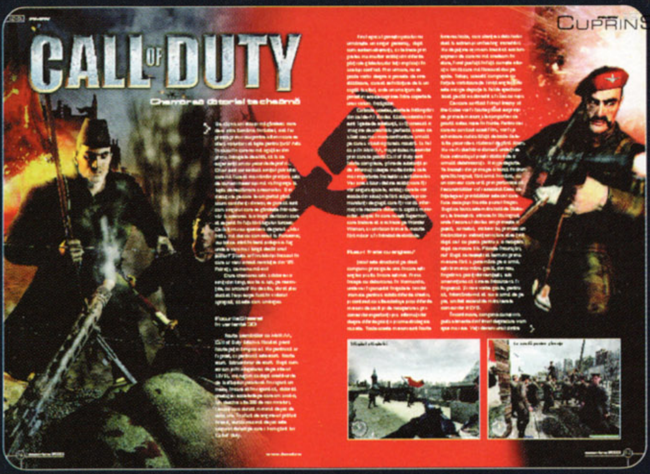
CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

28

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Coșmarurile revin într-un shooter de zile mari!





36

CALL OF DUTY

Rușii se răzvrătesc!

LEVEL DECEMBRIE 2003

CUPRINS



Journey to the Centre of the Earth

Producător Micro Application **Distribuitor** GMX Media **Data lansării** februarie 2004 **On-line** N/A

După cum spune Rémy Poirson, Production Manager-ul de la Micro Application, Jules Verne ar fi fost mândru să participe la realizarea acestui joc. „Călătorie spre centrul Pământului" este unul dintre cele mai cunoscute romane ale lui Verne și s-a bucurat de nenumărate ecranizări. Acum este rândul jucătorului să intre în pielea unuia care se trezește aruncat în mijlocul aventurii vieții sale. Cu toate că elementele împrumutate din roman sunt multe, totuși puține sunt luate cuvânt cu cuvânt. Producătorii își dau frâu liber imaginației și reușesc să creeze un univers paralel, care este mai apropiat nouă, oamenilor secolului XXI, decât celor din secolul XIX. Când, în 1864, profesorul Hardwigg a propus o călătorie spre centrul Pământului, nimeni nu l-a luat în seamă, dar iată că, în 2005, reporterul Ariane se trezește în fața subiectului vieții sale: o civilizație și o lume nevăzute până atunci de ochiul profan al pământenilor. În timp ce filma dintr-un elicopter erupția unui vulcan, cade printr-o fisură a solului direct într-o lume în care nimic din ceea ce știa nu se aplica. Pe parcursul a peste 30 de ore de joc, de-a lungul a șase niveluri, în peste 300 de locații diferite, vom interacționa cu peste 30 de personaje, care mai de care mai pitorești și mai țicnite, vom rezolva peste 100 de puzzle-uri și vom putea pune mâna pe articolul pe care ni l-am dorit din totdeauna.





■ Koniec



LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2003*

1.	**Warcraft III**	**215**
2.	**GTA: Vice City**	**213**
3.	**Gothic II**	**131**
4.	Homeworld 2	53
5.	NHL 2004	42
6.	Halo: Combat Evolved	40
7.	Chrome	19
8.	The Temple of Elemental Evil	17
9.	UFO: Aftermath	10
10.	World Racing	9

*preluat de pe www.level.ro

PROCESE REZOLVATE

Până acum nu am auzit decât despre procese intentate companiilor distribuitoare de jocuri. Abia acum, în al enșpe-lea ceas, s-a auzit de unul rezolvat. Mai exact, scriitorul american Robert Crais a dat în judecată Activision pentru o nemulțumire legată de jocul True Crime: Streets of L.A. Era vorba despre faptul că personajul principal, Nick Kang, ar fi fost de fapt o copie fidelă a unuia dintre eroii cărților lui Crais. În urma discuțiilor cu Activision și cu designerul principal al jocului, Peter Morawiec, Robert Crais a fost convins că a dat compania în judecată degeaba, fără nici o bază reală. Convorbirile au decurs prietenește, scriitorul aducând ulterior chiar și comentarii pozitive jocului, gen "it rocks".


Acesta este locul
în care am mers cu Lara
mai departe decât oricare altul.
TOMB RAIDER
Starring Lara Croft
N-GAGE ARENA
Tomb Raider™, acum pe N-Gage™. Intră în acţiune alături de Lara Croft în noua ei aventură 3D pe consolă mobilă. Trăieşte revoluţia jocurilor mobile online cu N-Gage™ Arena. Caracteristici online: shadow gaming • instrucţiuni, ponturi & sugestii • versiunea regizorului • n-gage.com
N-GAGE
NOKIA
oricine oriunde
eidos
core design
idea works3d
Copyright© 2003 Nokia. Toate drepturile rezervate. Nokia şi N-Gage sunt mărci înregistrate ale Nokia Corporation. Tomb Raider prezintă Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Dezvoltat de Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider şi Lara Croft sunt mărci înregistrate Core Design Limited. Eidos şi Eidos logo sunt mărci înregistrate ale Grupului de Companii Eidos. Toate celelalte mărci înregistrate sunt proprietatea respectivilor deţinători. Toate drepturile rezervate.

Restricted Area

Producător 4am Games **Distribuitor** 4am Entertainment **Data lansării** aprilie 2004 **On-line** www.4amgames.com

Dacă aș fi fost într-o dispoziție mai bună, aș fi spus că știrea lansării jocului Restricted Area de către 4am Entertainment Corporation Ltd este una îmbucurătoare. Așa nu mă pot hotărî... cert este că nu simt nici o bucurie. Oricum, într-o eră post-apocaliptic-locală, se întâmplă niște lucruri care demonstrează că oamenii nu au învățat nimic pozitiv și pașnic unii de la alții. Sub forma unui RPG al cărui grad de clasicism este indefinit, o droaie de elemente umane își consumă timpul cu meserii gen polițist, mutant corupt, comerciant sincer sau politician care nu a fost niciodată corupt de nimeni și nimic. Subiectul jocului este, evident, post-apocaliptic, dar încă necunoscut. Important este că producătorii se laudă cu el și cu experiențele subjugante la care își vor supune subiecții PC-iști. Totuși, ca să nu vă las în ceață, jocul pare a fi foarte interesant ca idee, cu tot felul de complexități, greu și inutil de menționat. Grafica arată bine și la toată lumea, ceea ce i-a asigurat deja o notă șapte încă înainte de lansare.

■ **Locke**







TIRANIA TV A CĂZUT

Da! Este declarat și demonstrat prin calcule și experiențe că tirania televizorului a luat sfârșit. În urma unei statistici făcute pe un eșalon de Ţx2 oameni s-a tras următoarea concluzie groaznică: tinerii nu se mai uită la televizor! Poate vă întrebați de ce... Ei bine, datorită jocurilor pe calculator și, în special, Couter-Strike-ului. Acest flagel numit CS a distrus intelectul tineretului, pe care l-a aruncat în brațele violenței virtuale. De acum, mămicile nu vor mai veni la odraslele lor drage să urle: „Stinge televizorul în clipa asta!", ci mai degrabă „Aruncă awm-ul și treci în pat că mâine ai școală de la șapte juma'!".

SE VOR LANSA

DECEMBRIE 2003

1. Beyond Good & Evil	Ubi Soft
2. Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft
3. Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games
4. Blade & Sword	Whiptail
5. Doom III	Activision
6. Ford Racing 2	Empire
7. Pax Romana	Wanadoo
8. Crystal Key II: The Far Realm	DreamCatcher
7. Thief 3	Eidos
8. Ultima X: Odyssey	EA

Blade & Sword

Producător Pixel Studio	**Distribuitor** Whiptail
Data lansării Înainte de Unire	**On-line** N/A

Încă din cele mai istorice timpuri, RPG-urile au reprezentat o piatră de încercare pentru producătorii de jocuri de pe Pământ. Pentru ceilalți nu știm. De aceea, dacă ai probleme și consideri că nu te ține, este preferabil să stai la locul tău și să nu te apuci de lucruri despre care știi sigur că te vor depăși. Din nefericire, acest lucru se întâmplă foarte rar. În această ordine de idei, Blade & Sword se pare că va fi un RPG al cărui comunicat de presă seamănă izbitor cu cele ale action-urilor gen Subway Vigilante. Cu cele peste 36 de scheme de arte marțiale, plus încă vreo 12 speciale, unice, originale și proaspăt inventate, bătăile în piept tind să-ți facă timpanele sită. Iar acest conglomerat dinamic și sonor va face praf și pulbere peste 140 de ore din viața unora. Evident, nu putem condamna un mort înainte să se nască, așa că așteptăm până când deciziile corespunzătore se vor lua pe baza faptelor reale. Ei bine, ca lucrurile să fie „oable", cele 36 de scheme vor fi pictate pe „profunzimile" celor aproximativ 40 de monștri, fiecare cu schemele și figurile lui. De fapt, concluzia este că ceea ce vom avea în față nu va fi un joc, ci o masă de proiectare cu vreo 76 de scheme, fără combinații, bineînțeles. Oricum, motivele creării unui joc de scheme sunt necunoscute și vor rămâne așa până la începutul lui decembrie.

■ **Locke**



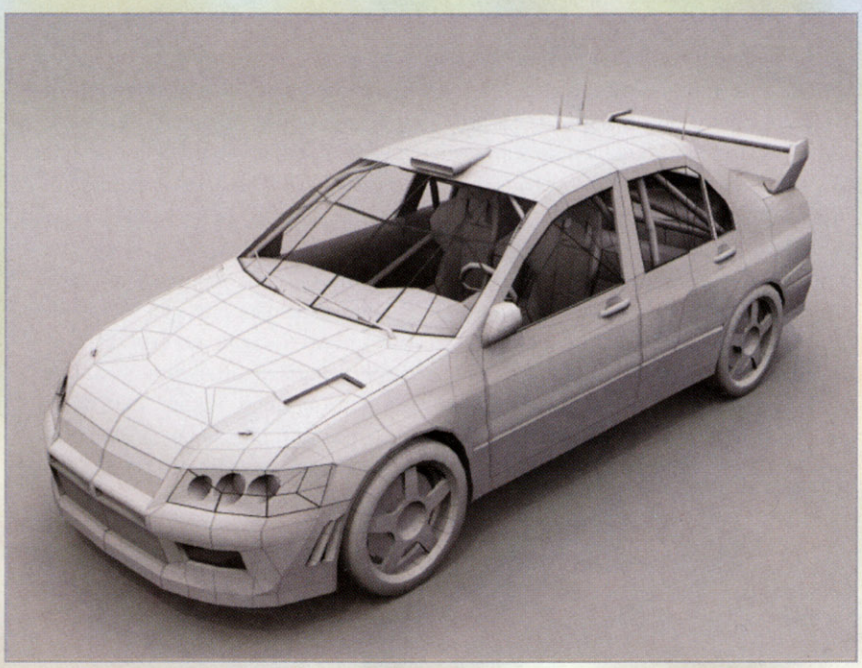


SONY PSP

Pentru că a fost o lungă discuție referitoare la existența sau nonexistența viitoarei console PSP, cei de la Sony Entertainment care se ocupă de această problemă au organizat o conferință de presă. Aici au șocat pe toată lumea cu imaginea viitoarei PSP, Ken Kutaragi (Fondatorul Fondatorilor) fiind în culmea satisfacției. Din păcate, nu s-au făcut poze. Oricum, în curând o să apară suficiente informații. În concluzie, PSP există.

Richard Burns Rally

Producător SCi Games **Distribuitor** SCi Games **Data lansării** începutul 2004 **On-line** www.sci.co.uk



După ce s-a instaurat moda Colin McRae, care „pilotează" pentru Codemasters, iată că SCi nu se lasă mai prejos, îl ia de o ureche pe Richard Burns (fost campion mondial și cel mai bun pilot britanic din ultimele trei sezoane) și se pregătește să lanseze, la începutul lui 2004, pentru toate platformele, ceea ce se vrea „the first true rally simulation game" – Richard Burns Rally. Pe lângă tona de bunătăți pe care ni le promit producătorii (condiții meteo dinamice, defecțiuni realiste ale mașinii și alte asemenea de care am mai auzit noi), SCi ne asigură că spectatorii vor fi „interactivi", adică ne vor ajuta să repunem bolidul pe circuit în cazul în care încercăm să bărbierim pădurea virtuală. În





cazul în care accidentul este prea grav și mașina nu poate fi repusă pe patru roți, întotdeauna vor exista elicopterele. Cert este că vom fi atât de uimiți de grafica „perfectă" cu efecte nemaipomenite și de acest car-modeling fantastic de se închină și divinitatea, încât nici nu vom mai fi în stare să jucăm. Ceea ce va scădea vânzările, de unde și ideea că nu trebuie niciodată să faci un joc prea bun.

■ **Mike**

JOCURI GRATUITE

Se pare că de acum înainte jocurile vechi vor putea fi folosite și refolosite fără nici un fel de copyright, cel puțin la americani. Iată cum sună legea exact:

„In response to a filing by Brewster Kahle of The Internet Archive, Lawrence Lessig of Creative Commons, and others, the Librarian of Congress granted exemptions from copyright protection measures in the Digital Millennium Copyright Act to obsolete videogames. The exemption applies to games that require the original media or hardware as a condition of access, and it determines a format obsolete <if the machine or system necessary to render perceptible a work stored in that format is no longer manufactured or is no longer reasonably available in the commercial marketplace>."

Încă nu au apărut reacțiile producătorilor/distribuitorilor de jocuri, dar cred că unora dintre ei nu le va pica prea bine decizia de mai sus.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

Advent Rising

Când omul devine mit...

Experiența mea în materie de literatură SF se limitează la Asimov, Frank Herbert, poate Ray Bradbury și Stephen King. Despre Orson Scott Card recunosc cu mâna pe inimă că nu am auzit până nu am săpat după mai multe informații despre Advent Rising. Prietenii mei SF-iști îl apreciază foarte mult și, din câte am reușit să aflu, este un autor de romane science-fiction ce se bucură de un imens succes în domeniu. El este cel care lucrează, împreună cu Majesco, la ceea ce va fi trilogia Advent Rising. Primul joc din serie va fi lansat la începutul anului viitor și va fi un action/adventure SF dintr-o perspectivă third person.

Scriitorul e scriitor, domne'!

Producătorii jocului, GlyphX Games, au pornit de la o observație de bun simț: în timp ce evoluția tehnologică aduce noi și noi experiențe în domeniul jocurilor pe calculator, storyline-ul rămâne oarecum în urmă, jucătorii fiind bombardați cu aceleași și aceleași scenarii de duzină ce par să ne înregimenteze în clasicul tipar al eroului aflat într-o situație disperată și de a cărui perspicacitate depinde soarta lumii. Prin urmare, s-a încercat cooptarea unui scriitor science-fiction care să redea vigoarea de mult apusă a poveștii și să readucă jucătorul în postura de a fi conștient de responsabilitatea acțiunilor pe care le întreprinde. Orson Scott Card s-a dovedit a fi cel mai în măsură să participe la acest proiect, el fiind atras de dorința producătorilor de a pune accentul pe storyline, cel care va uni celelalte elemente ale jocului.

Universul

În lumea din Advent Rising circulă o legendă, cum că o antică și puternică rasă va fi aceea care va uni Universul. Milioane de culturi diferite din colțurile disparate ale galaxiei cred în acest mit – mitul existenței rasei umane. O singură rasă, Seekers, știu că oamenii chiar există și sunt înspăimântați de puterile lor. Deghizați ca exploratori, Seekers caută oamenii și îi extermină oriunde îi găsesc. Jucătorii vor intra în pielea lui Gideon Wyeth, un supraviețuitor al ultimului adăpost uman, care se află pe punctul de a descoperi imensele puteri ce se ascund în adâncul său. Jocul pornește din momentul în care eroul nostru se întoarce spre planeta sa. Aceasta este însă atacată de Seekers. Atacul presupune o ploaie imensă de meteoriți ce se abate asupra planetei, precum și sute de extratereștri care caută fiecare colț al planetei pentru a mai găsi un craniu pe care să-l strivească.

Deciziile

Spre deosebire de alte jocuri de aceeași factură, Advent Rising introduce un concept nou. Este vorba despre responsabilitatea deciziilor pe care le ia jucătorul,





Bă, voi n-ați auzit de pastă de dinți mă!?



Un triplu salt mortal





responsabilitate ce se manifestă printr-o evoluție diferită a poveștii din momentul în care decizia este luată. Mai mult, Advent Rising este o trilogie, iar deciziile pe care le vom lua în prima parte vor influența și evoluția din celelalte două. Să vă dau un mic exemplu. La începutul jocului, în urma invaziei, planeta începe să explodeze. Jucătorul se îndreaptă înspre naveta de salvare împreună cu fratele său, rănit de puternicul foc inamic, și cu logodnica sa. Pentru a ajunge la navetă vor trebui să treacă peste un pod, însă logodnica este rănită și ea înainte de a ajunge la navetă. Problema e că vom putea căra în spate o singură persoană și, în concluzie, va trebui să decidem pe cine vom lua cu noi: fratele sau logodnica. Iată cum povestea va fi influențată, și nu numai în acest joc, dar și în cele două continuări pe care le va avea.

Alte alegeri vor fi influențate de aptitudinile jucătorului. Va exista un moment în care vom pilota o navă avariată. Ne vom putea îndrepta spre hangarul unei stații spațiale, riscând numai stricăciuni minore, dar dacă manevra va eșua, s-ar putea să ne prăbușim deasupra unui tunel de tren, ucigând sute de oameni nevinovați. Consecința unei asemenea tragedii va trebui să o suportăm de-a lungul tuturor celor trei jocuri ale seriei.

Realizarea

Jocul va folosi o versiune puternic modificată a engine-ului Unreal. Vom putea trage cu o groază de arme, dar vom avea și puteri mai speciale, cum ar fi Levitation (vom putea ridica mașini și le vom prăbuși pe inamicii aflați în apropierea lor) sau Super Speed (un fel de bullet time). Acționând Super Speed se spune că vom putea alerga până la un alien și îi vom trage un glonte în cap, vom repeta operațiunea cu alt alien și, apoi, trecând pe viteză normală, vom vedea ambele capete explodând în același timp.

Vehiculele pe care le vom putea conduce sunt în număr de 18, iar numărul nivelurilor se ridică la 27. Nu vor lipsi elementele de RPG, aptitudinile eroului nostru crescând pe măsură ce avansăm în joc. De asemenea, experiența acumulată va fi disponibilă și în următoarele jocuri ale trilogiei.

Din ceea ce v-am spus până acum, Advent Rising se anunță un titlu de referință al anului viitor. Să sperăm că așa va fi.

■ **Sebah**



Sunt primul! Vreau șampania!



Acolo, sus, va fi căsuța noastră!

Titlu	Advent Rising
Gen	Action/adventure
Producător	GlyphX Games
Distribuitor	Majesco Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	2004
ON-LINE	www.adventtrilogy.com

Van Buren/Fallout 3

Toată lumea așteaptă bomba atomică



Repede, care sunt cele mai bune RPG-uri produse vreodată? Bal... așa, Plan... așa, Wiz... așa... Cum? Fallout? Corect!

Jocul (deși sunt două, până la urmă tot un Fallout și-un pământ sunt amândouă) care m-a ținut fără mâncare, apă și televizor de dimineață până seara timp de luni întregi, jocul care a înnebunit de cap o generație întreagă de gameri (acum oameni serioși, respectabili, redactori pe la diverse reviste), el, Fallout-ul este și va rămâne o piatră de hotar în domeniul RPG-urilor.

Și deși te-ai aștepta ca, mulțumită succesului imens avut cu primele două jocuri, producătorii/distribuitorii să nu facă altceva decât să se gândească cât de repede să lanseze și un al treilea Fallout, viața e plină de suprize iar imposibilul se poate întâmpla. Uite așa, de ani de zile, fanii înnebuniți ai seriei așteaptă cu sufletul la gură un Fallout 3 și privesc cu groază cum Interplay lansează numai RTT-uri și action-uri, numai un RPG Fallout nu.

O rază de speranță

An după an, lună după lună, noi și noi zvonuri despre Fallout 3 apar din diverse surse. Și de fiecare dată lumea o ia razna, până când obosește și se obișnuiește cu ideea că sunt numai zvonuri. Am văzut și scris despre prea multe din aceste zvonuri ca să mă mai impresioneze ceva, însă nu mă așteptam ca în momentul în care am vizitat (după câteva luni de absență) unele fan-site-uri Fallout să văd acolo discuții serioase cu cei de la Black Isle, în care Fallout 3-ul nu mai era un zvon, ci o realitate.

Un pic de istorie

Care sunt originile seriei Fallout? Credeați că știați? Ei bine, vă înșelați!

Wasteland



Anul apariției: 1987
Producător: Interplay
Distribuitor: Electronic Arts

Detalii: Primul și unul dintre cele mai importante RPG-uri post-apocaliptice. Este primul RPG care a folosit un sistem de dezvoltare a personajului bazat pe skill-uri, o idee extrem de originală în acea vreme.

Fountain of Dreams



Anul apariției: 1990
Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts

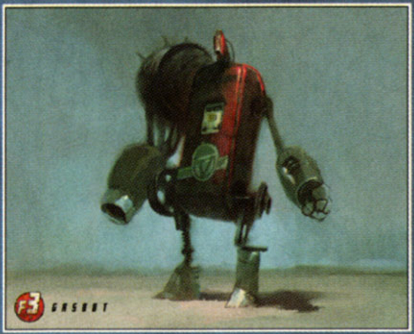
Detalii: După succesul Wasteland-ului, Electronic Arts s-au hotărât să producă singuri un sequel neoficial, numit Fountain of Dreams. Deși folosea o versiune modificată a engine-ului din Wasteland și deși a fost un joc destul de bun, pentru fanii Wasteland a reprezentat o dezamăgire, nereușind să surprindă "spiritul" predecesorului său.

Fallout



Anul apariției: 1997
Producător: Black Isle
Distribuitor: Interplay

Detalii: La 10 ani de la lansarea Wasteland-ului, cei de la Interplay au revenit în forță cu un joc în același stil, ceea ce i-a făcut pe unii să afirme că acesta era de fapt adevăratul sequel neoficial pentru Wasteland (ce se mai complică unii...). Deși la data lansării a fost unul dintre cele mai bug-uite jocuri produse vreodată, Fallout s-a bucurat de un succes imens, datorită atmosferei impresionante și gameplay-ului excelent.



Unul dintre primele artwork-uri neoficiale din Fallout 3



Lada lu' bunicu

E ca și cum aș fi pătruns într-un univers paralel, în care oameni de bază la Black Isle, întrebați de ce nu se anunță odată oficial Fallout 3-ul, răspundeau "dar ce, toate informațiile și detaliile pe care vi le dăm despre joc (pe forumuri și diverse fan-site-uri) nu sunt destul de oficiale?", iar fanii discutau deja relaxați cu designerii despre skill-urile care o să apară în Fallout 3. Asta în timp ce restul lumii părea să n-aibă habar de o știre atât de importantă. Măi să fie...

Așadar, vreți să știți adevărul? Ei bine, cei de la Black Isle lucrează la un proiect pe nume Van Buren (după numele unui președinte american, acesta fiind modul în care cei de la BI își denumesc toate proiectele interne înainte de a fi anunțate oficial) care este, după declarațiile celor implicați în proiect, nimic altceva decât mult așteptatul Fallout3. Dar de ce atâtea secrete și de ce nici un anunț oficial?

Se știe că Interplay are mari probleme financiare, iar în momentul de față nici un proiect al celor de la Black Isle (care sunt studioul de producție intern al Interplay-ului) nu este anunțat oficial până când Interplay nu decide că vrea să riște până la capăt cu respectivul joc. De altfel, un alt RPG promițător produs de Black Isle, joc ce purta numele de cod Jefferson, a fost anulat, deși era într-un stadiu avansat de producție. Partea bună a anulării acestui proiect este că majoritatea echipei ce lucra la el a fost transferată la Van Buren, ceea ce arată că totuși se dorește lansarea acestuia.

Detalii picante

Majoritatea informațiilor despre Van Buren/Fallout 3 au venit de la J.E. Sawyer, ex-principalul game designer al proiectului, și de la alți câtiva membri ai echipei de producție. Respectivele declarații se găsesc pe forumul celor de la Black Isle (forums.interplay.com/viewforum.php?f=45) sau pot fi accesate mai ușor mulțumită celor mai importante fan-site-uri: No Mutants Allowed (www.nma-fallout.com) și Duck and Cover (www.duckandcover.net).

Ce se știe până acum despre Fallout 3? Din punct de vedere grafic, va dispune de un nou engine 3D, bazat pe tileset-uri, asemănător celui din Neverwinter Nights (dar mult mai bun și mai frumos, se laudă producătorii).

Engine-ul va permite, se zice, un nivel de realism nemaivăzut în jocurile cu o astfel de perspectivă și oferă artiștilor posibilitatea de a se "desfășura" după cum îi taie capul și mai ales talentul. De asemenea, engine-ul grafic permite o customizare extrem de detaliată a personajelor, atât din punct de vedere al înfățișării, cât și din punctul

Fallout 2



Anul apariției: 1998
Producător: Black Isle
Distribuitor: Interplay

Detalii: După succesul avut cu Fallout, Interplay lansează în 1998 Fallout2 cu o nouă poveste, un gameplay mult îmbunătățit și mai puține bug-uri. Până astăzi, Fallout1&2 reprezintă unele dintre cele mai de succes RPG-uri create vreodată, dovadă fiind și hoardele de fani care ar pune mâna pe furci, topoare și tastaturi numai să-i convingă pe cei de la Interplay să lanseze un Fallout3.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2001
Producător: Micro Forte/14 East
Distribuitor: Interplay

Detalii: Primul joc din universul Fallout care nu este un RPG. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel a fost contestat încă de la anunțarea sa de către fanii seriei, care nu puteau să conceapă de ce Interplay nu înțelege: "FALLOUT 3! Nu vrem nimic altceva!". Deși nu a fost deloc un joc rău, vânzările nu s-au ridicat la nivelul așteptărilor, iar Micro Forte a dat în cele din urmă faliment. "Bine, măcar acum au înțeles... FALLOUT 3!" au concluzionat fanii.

Fallout: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2003 (pentru Xbox și PS2)
Producător: Interplay
Distribuitor: VU Games

Detalii: "Deci... FALLOUT 3!" încă mai zbierau fanii seriei când a fost anunțat acest action/adventure pentru console. Practic, asta a însemnat pentru fani picătura care a umplut paharul, palma care pișcă cel mai tare. Și dă-i și taie în carne vie: "jocul ăsta o să fie groaznic!", "sper să vă stea cd-ul în gât"... precum și alte reacții care, de când cu zvonurile despre Van Buren, s-au mai domolit nițel. Jocul stă să apară, așa că vom afla în curând dacă fanii au avut dreptate sau nu.





Singurul screenshot disponibil din Jefferson (engine-ul grafic este același și pentru Van Buren)

de vedere al echipamentului. De exemplu, dacă personajul ține în mână un pistol pe care va adăuga la un moment dat o lunetă, vom putea sesiza schimbarea cu ochiul liber și cică tare o să ne mai placă.

Noul engine a fost dezvoltat pentru Jefferson, dar după anularea respectivului proiect el a fost folosit pentru Van Buren. Engine-ul va permite un nivel decent de zoom, rotirea camerei, precum și întreg arsenalul de efecte grafice disponibile pentru cele mai noi plăci grafice. Ca să vă faceți o idee, găsiți în articolul de față singurul screenshot din Jefferson care a scăpat pe Internet.

Povestea din noul Fallout va fi diferită de cea din primele două jocuri ale seriei, atât ca plasare geografică, precum și ca idee. Povestea va evolua undeva în jurul orașului Denver (sau, mă rog, în acea zonă a Statelor Unite) și nu va mai avea legătură cu Vault 13, cu The Chosen One sau vreun GECK. Producătorii au promis însă că se vor menține aceeași atmosferă, același umor și același limbaj nu tocmai ortodox (%&@$/"!!!!). De asemenea, acțiunea va avea loc la mulți ani după evenimentele din primele Fallout-uri.

Marea schimbare apare în gameplay... Astfel, Fallout 3 va permite jucătorului să folosească un sistem de luptă bazat pe ture (ca până acum) dar și unul în timp real (cu posibilitatea de a "îngheța" jocul în orice moment al luptei). Este probabil una dintre cele mai delicate decizii luate de echipa de producție, balansarea celor două tipuri de abordare a jocului fiind extrem de complicată și de complexă.

Restul detaliilor despre Van Buren/ Fallout 3 se referă la amănunte legate de diversele aspecte ceva mai puțin importante ale jocului, dar cum nici unul dintre acestea nu este definitiv, vă recomand să vizitați cele trei site-uri ale căror link-uri le-am dat ceva mai înainte și, eventual, să vă faceți și voi auzită părerea.

Vine sau nu?

Cei de la Black Isle au declarat de nenumărate ori că, deși pentru ei Fallout 3 este de mult o certitudine, "oficializarea" jocului nu depinde de ei, ci de cei de la Interplay.

Care Interplay s-a aflat într-o situație destul de complicată în ultima vreme, fiind în mijlocul unei bătălii legale cu

Concept art pentru Van Buren/Fallout 3... yummy!

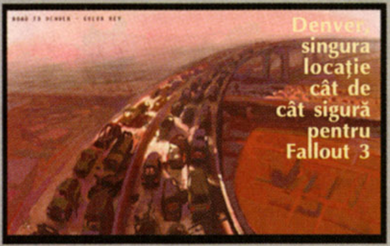


Vivendi Universal Games (VU Games, distribuitorul lor în America de Nord), orice fel de distribuție pentru jocurilor lor în acea zonă geografică fiind practic compromisă. Din fericire, conform unei știri de ultimă oră, VU Games și Interplay au ajuns în cele din urmă la o înțelegere, iar gurile pline de zvonuri spun că cei de la VU de abia așteaptă să pună mâna pe contractul de distribuție pentru Fallout 3. Din păcate, în Europa lucrurile stau altfel, distribuitorul de aici pentru Interplay, și anume Virgin Europe (fată mare, Europa asta), mai are încă ceva datorii la Interplay, ceea ce pune sub semnul întrebării apariția unui viitor Fallout 3 și la noi în ogradă.

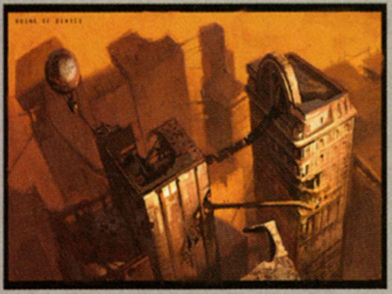
Să sperăm că toate lucrurile vor merge bine, iar zvonurile pe care am reușit să le strâng și să vi le transmit în articolul de față se vor transforma cât mai curând în realitate.

■ **Mitza**

Titlu	Van Buren/Fallout 3
Gen	RPG
Producător	Black Isle
Distribuitor	VU Games/Interplay
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	N/A
Data apariției	să sperăm
ON-LINE	www.blackisle.com



Denver singura locație cât de cât sigură pentru Fallout 3



AREA DESIGN

Cine? Unde? De ce?

De-a lungul timpului, o serie întreagă de persoane importante (cel puțin din punct de vedere al Fallout-ului) s-au perindat pe la Interplay și Black Isle. Să vedem care au fost indivizii aceștia și ce se mai aude despre ei.

Brian Fargo



Co-fondatorul și ex-patronul Interplay este unul dintre cele mai proeminente figuri ale industriei din anii '90. A declarat că decizia de a vinde compania francezilor de la Titus a fost una extrem de grea, dar problemele apărute la Interplay l-au forțat să ia rapid o decizie. În ultimele zile ca președinte al companiei a aplicat tehnica strămoșească "dacă nu e al meu, nici al lor să nu fie", realizând că cei de la Titus nu au gânduri prea pașnice cu compania nou achiziționată. A reușit să le pună francezilor destule bețe în roate pentru ca să se trezească în cele din urmă cu un proces serios (la care însă au renunțat cei de la Titus). Fiind unul dintre susținătorii seriei Fallout, plecarea sa de la Interplay a constituit o lovitură serioasă dată fanilor. În prezent și-a înființat o nouă companie, Inxile Entertainment (www.inxile-entertainment.com) și pregătește un sequel pentru celebra serie RPG, A Bard's Tale.

Feargus Urguhart



Fostul președinte al studioului Black Isle a părăsit compania la destul de mult timp după demisia lui Brian Fargo de la Interplay, dar din aceleași motive. Supărat că cei de la Titus se amestecă prea mult în deciziile de design și demoralizat de faptul că nu se putea opune acestora, Feargus a părăsit Black Isle în tăcere, fără procese sau alte scandaluri. Fiind, alături de Brian Fargo, cel mai aprig susținător al unui posibil Fallout 3, plecarea lui a însemnat condamnarea la o moarte aproape sigură a proiectului F3. În prezent conduce o nouă companie, Obsidian Entertainment (www.obsidianent.com) care lucrează la câteva RPG-uri ce nu au fost anunțate încă oficial.

Tim Cain



Unul dintre principalii designeri ai primului Fallout. Nu a așteptat sosirea celor de la Titus și a plecat de la Black Isle imediat după lansarea Fallout-ului, împreună cu alți câțiva designeri, graficieni și programatori implicați în proiect. A înființat în 1998 Troika Games (alături de Leonard Boyarsky și Jason Anderson), studio care a lansat până acum două RPG-uri importante: Arcanum – Of Steamworks & Magick Obscura și The Temple of Elemental Evil. Troika Games (www.troikagames.com) lucrează în prezent la Vampire: The Masquerade – Bloodlines, un RPG după care mi-au curs balele acum câteva luni într-un preview.

J.E. Sawyer



Fostul lider ar proiectului Van Buren. Mi-a stricat jumătate de articol dându-și demisia exact după ce l-am scris. A fost principalul designer pentru Icewind Dale II și era cunoscut pentru desele sale aluzii despre un viitor Fallout 3. Plecarea sa de la Black Isle (într-un mod destul de ciudat, neașteptat și fără nici o explicație) a dat naștere unor teorii care mai de care mai pesimiste despre viitorul Fallout 3 și al BIs.

Panzers

Megalomania Panzer vs. nimicnicia Sherman

De fiecare dată când îmi cade în brațe câte o informație despre un joc cu tancuri din cel de-Al Doilea Război Mondial, îmi fuge gândul la cărțile lui Sven Hassel. Acolo, niște tanchiști dintr-un batalion disciplinar trec pe parcursul a 14-15 cărți prin toate focurile iadului și prin toate zăpezile raiului. Realismul este dus la extrem datorită faptului că dl. Hassel chiar a făcut parte din acel batalion și era un participant direct la evenimentele pe care el le povestea. Ororile războiului și moartea cruntă de care avea parte un tanchist erau descrise, cu lux de amănunte, cu detașarea celui care a văzut cinci ani de zile numai asemenea grozăvii. Fiind un mare fan al acestui tip de povestiri și curios de fel de tot ce implica umor sarcastic, atitudine pozitivă în fața morții și, mai ales, a scenelor de cruzime ce îți ridică părul pe ceafă, am citit de multe ori fiecare carte în parte și am ajuns să cunosc destul de bine atmosfera descrisă de acel om.

Așa că, dacă aud de Panzer, Tiger și alte nume specifice colosilor metalici, mintea îmi fuge automat la moarte prin sufocare cu flăcări, la fierberea înceată în interiorul unei cutii de conserve gigantice și la exfolierea pieii la contactul cu uleiul încins. Și toate astea doar din epopeea măreață scrisă de Hassel.

I'm gonna fight no more!

Da, sigur... Ungurii de la Stormregion, cunoscuți pentru jocul lor de mare succes, S.W.I.N.E., s-au pus pe treabă și au produs un engine excelent, spun ei, pentru un 3D tactical combat game. Bazat pe povești reale (ori povești, ori realități ?!) și bătălii ultracunoscute de întreaga gamă de populație indigenă, Panzers aduce în prim plan luptele fenomenale duse de către divizii întregi de blindate contra orașelor, trupelor sataniste de uscat și împotriva ratei de șomaj în continuă creștere.

Din toată panoplia de lupte prezente în acest joc nu putea lipsi bătălia de la Kursk. Cea mai mare confruntare între blindate din istoria tuturor războaielor purtate până acum își găsește corespondentul și în Panzers. La Kursk, peste două milioane de indivizi s-au ascuns în spatele mai multor divizii de tancuri. Panzer-erele nemților au încercat să dea o lecție de bună purtare T-34-urilor rusești. A fost una dintre cele mai sângeroase confruntări ale celui de-Al Doilea Război Mondial, iar, după cum era și normal, nimeni nu a câștigat. Acum ți se dă posibilitatea de a pune punct acelui capitol și de a avea un câștigător clar.

Pentru a putea câștiga această bătălie, ca și pe toate celelalte, Stormregion ne pune la dispoziție peste 50 de vehicule diferite, făcute după modelele reale prezente în conflictele de acum 50 și mai bine de ani. Toate sunt făcute într-un 3D perfect ce te trimite direct pe câmpul de luptă. Printre toate aceste care de război veți întâlni majoritatea tancurilor folosite de cele trei părți implicate în conflict. După cum sugerează titlul, cea mai mare atenție s-a dat trupelor și vehiculelor întâlnite pe partea nazistă. Tunuri, tancuri, motociclete, căruțe, într-un cuvânt, orice mod de transport folosit de către nemți este prezent în acest joc. Pe lângă toate aceste motorizări, sunt prezente și un număr impresionant de trupe de suport, atât soldați, cât și avioane. Cu toate că jocul se cheamă Panzers și este bazat mai ales pe folosirea tancurilor, succesul unei misiuni se pare că nu va depinde doar de folosirea trupelor de blindate. Nu trebuie neglijate trupele de suport, fără de care nu se prea pot duce la bun sfârșit campaniile. Că tot a venit vorba, vor fi peste



30 de misiuni pentru single player, fiecare cu o durată de joc foarte mare și plină de satisfacții pe măsură. Multiplayer-ul nu este nici el neglijat, ba chiar este foarte bine lucrat. Vor exista patru


La plimbare în Micul Paris


De veghe-n lanul de secară

Picni

moduri de joc, cu hărți special concepute pentru lupta între oponenți umani.

Bonus, bonus, bonus...

Dacă misiunile sunt duse la bun sfârșit cu un minim de pierderi și cu un scor foarte mare, trupele tale vor beneficia de bonusuri. Astfel, dacă nu va trebui să înlocuiești trupele după fiecare luptă pentru că au fost decimate, acestea vor căpăta avantajele unor trupe de veterani: moralul le va fi mult mai bun, eficiența pe câmpul de luptă mult mai mare, iar șansele de supraviețuire vor crește semnificativ. Pe lângă aceste avantaje, punctele de prestigiu pe care le vei câștiga îți vor da posibilitatea de a cumpăra diferite upgrade-uri pentru fiecare unitate în parte, sau chiar de a cumpăra diferite trupe de elită la care în mod normal nu ai acces. Acest sistem de recompensare a unui jucător bun mi se pare foarte potrivit unui asemenea tip de joc, deoarece nu o dată am fost foarte mulțumit să termin diferite misiuni din diferite jocuri cu foarte puține trupe doar pentru că nu eram în nici un fel impulsionat să am grijă de ele.


Rachete cu rază lungă de acțiune?!



Stormregion ne mai promite o grafică ce va revoluționa totul. Detaliile de decor prezente în asemenea conflicte vor fi foarte multe la număr. Distrugerile din jur vor fi pe măsura trupelor implicate în conflict, iar "țăranul" nu va mai putea distruge pereții cu cuțitul. Va fi nevoie de intervenția tancurilor sau de cea a trupelor specializate în demolări.

Per total, Panzers ăsta nu sună deloc rău, iar din ce am văzut din poze și filmulețe, partea cu grafica excelentă nu se dezminte. Dar, după cum bine știm, atâtea laude se aduc unui joc înainte să apară, încât stai și te întrebi: unde naiba sunt toate capodoperele astea?!

■ Koniec

Titlu	Panzers
Gen	3D tactical combat
Producător	Stormregion
Distribuitor	CDV
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	Primăvara 2004
ON-LINE	www.panzers.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD


c între prieteni

Pac, pac, pciuu, pciuu... Trage, băăă!!!

Hidden & Dangerous 2

Un război care nu vrea să ne lase

La începutul celui de-Al Doilea Război Mondial, un tânăr scoțian de 24 de ani decide că Hitler a întrecut măsura și se înrolează în armată, hotărât să le arate el nemților. De ce ar trebui să ne intereseze asta? Pentru că pe individ îl chema David Stirling, cel care a fondat de acum celebra unitate SAS. Până atunci însă, băiatul nostru se antrenează prin Africa și când reușește să nu-și deschidă parașuta la timp, ajunge într-un spital în care se va "odihni" timp de două luni. În lipsă de alte preocupări, David începe să se gândească cum ar putea o unitate mică, de comando, să se infiltreze de cealaltă parte a frontului și să le pună nemților cât mai multe bețe în roate. Geniala idee este în cele din urmă prezentată generalului Ritchie, care o pasează mai departe generalului Auchinlek. După câteva zile, Stirling primea aprobarea de a forma prima unitate SAS, alcătuită din câteva zeci de recruți și alți nefericiți. După o primă operațiune cum nu se poate mai reușită (din 66 de oameni s-au mai întors doar 22), David Stirling ajunge la concluzia că ideea e bună, dar mai trebuie un pic lucrată . Și uite așa, încetul cu încetul, cu ceva victime colaterale neașteptate (nimic nu e ușor la început, nu?), SAS-ul a devenit legenda din zilele noastre.

Stirling a petrecut ultima parte a războiului în lagărul de la Colditz, Hitler s-a sinucis, cehii s-au certat cu slovacii și în cele din urmă, Illusion Softworks au scos și Hidden & Dangerous 2, un joc în care ai ocazia să încerci pe propria-ți piele câteva din primele misiuni duse la capăt de SAS. Woohooo!!!



Azi e nouă, mâine-i zece...

Primul Hidden & Dangerous nu mi-a plăcut. Na! După ce am stat două zile la prima misiune pentru ca la sfârșit totul să se ducă de râpă din cauza unui amărât de bug, mi-am zis că jocul ăsta nu-i de mine și am scăpat rapid de el.

Acum, vă dați seama că nu mi-a căzut prea bine când mi s-a pus în cârcă review-ul de



Eu, făcând pe viteazul. Ei, mulți, omorându-mă.



Soldați, hai să murim un pic!

față, în timp ce Koniec îmi făcea în ciudă cu un Call of Duty. Dar, ce să vă spun, ultimele 5 ore le-am petrecut în H&D2, chinuindu-mă cum nu am mai făcut-o de mult la vreun joc. E ora 4 dimineața și vă garantez că este mult, mult prea târziu ca să îmi mai pese de profesionalism sau alte prostii din astea. Așa că mai sunt speranțe...

După cum vă spuneam, H&D2 urmărește evoluția câtorva misiuni (cât mai realiste, zic producătorii) conduse de SAS în timpul celui de-Al Doilea Război Mondial, jocul purtându-ți pașii din ghețarii Norvegiei până în oazele Africii de Nord. Deși ți se oferă și posibilitatea de a juca cu doar un singur personaj, H&D2 nu poate fi "gustat" din plin decât într-o trupă de până la patru soldați.

Membrii echipei ți-i alegi la începutul jocului (și pot fi apoi schimbați între misiuni) dintr-o listă impresionant de lungă de voluntari (dar în cele din urmă nefolositoare, pentru că diferențele dintre soldați sunt neglijabile), gata să își dea duhul numai pentru că tu ai dat un clic aiurea. Ce e interesant e că fiecare soldat are o serie de parametri (Shooting, Stealth, Medic etc.) care se îmbunătățesc după fiecare misiune, în funcție de cât de mult au fost folosiți. După ce îți echipezi soldații (ai la dispoziție o sumedenie de arme excelent realizate), iei o gură de aer și apoi te avânți în misiune.

Ce îmi place mie la Illusion Softworks este că, într-un moment în care jocurile și-au pierdut din farmecul lor de altă dată, ei reușesc să scoată pe piață numai titluri care îți acaparează atenția tocmai datorită unei atmosfere autentice și impresionante. Iar Hidden & Dangerous 2 nu face excepție de la această regulă. Înainte de toate, H&D2 este un joc plăcut, și asta mai ales mulțumită atenției la detaliu de care au dat dovadă cei de la Illusion, de la arme până la cut-scene-uri.


...i aștept pe băieții să iasă de la discotecă

Greu cu boii la deal

Gameplay-ul din Hidden & Dangerous 2 continuă pe aceeași linie ca și predecesorul său. Un shooter tactic, extrem de dificil în unele momente, dar, poate tocmai din această cauză, acaparant. Dacă după primele misiuni, prezența altor trei soldați în echipa mea mi se părea folositoare doar pentru că aceștia reușeau să repereze inamicii ceva mai repede, un pic mai încolo lucrurile s-au schimbat. Odată cu campania din Africa, jocul se complică, inamicii se înmulțesc, iar tu ești nevoit să gândești mult mai bine atacul și să te folosești de fiecare soldat disponibil și de orice avantaj posibil.

Ce este îmbucurător în H&D2 este faptul că nu ai doar o singură modalitate de a rezolva o misiune. Există de fiecare dată mai multe posibilități și moduri de abordare a conflictului, iar faptul că îți poți coordona oamenii independent unii de alții (mulțumită modului tactic) îți dă ocazia să încerci atacuri simultane din mai multe părți sau organizarea unor ambuscade.

Din păcate, la fel ca și primul joc din serie, H&D2 suferă din cauza câtorva bug-uri, a unei interfețe complicate, precum și datorită unui AI care poate deveni deranjant (mai ales atunci când soldații tăi nu răspund la comenzi sau se blochează în cine știe ce locuri de pe hartă). De asemenea, faptul că jocul tinde să fie ultra-realist poate reprezenta o problemă pentru cei care nu sunt familiarizați cu cel de-Al Doilea Război Mondial.

Să luăm o pauză

Cu toate că nu este lipsit de probleme, Hidden & Dangerous 2 este un joc plăcut și complex, care îi va satisface atât pe fanii shooterelor, cât și pe cei înclinați spre jocuri mai tactice. Dacă aveți mult timp liber și nu știți ce să faceți cu el, H&D 2 este un joc pe care vi-l recomand.

În altă ordine de idei, declar oficial că m-am săturat de jocuri cu WWII, naziști, Garand-uri și Luger-e. Încă o cădere a Berlinului sau o Omaha Beach și îmi ard toate cărțile de Sven Hassel!

■ Mitza


Plictisitoare armata asta...


Ce e ăsta bă, Trainz?!



Dați doi la preț de unu'?

Titlu	Hidden & Dangerous 2
Gen	FPS
Producător	Illusion Softworks
Distribuitor	Gathering
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.hidden-and-dangerous.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7.8

THE BLACK MIRROR

What evil hides in the reflection of your soul

Iunie 1981, toamna, la căderea nopții. William Gordon scrie o ultimă scrisoare. Timpul este un lux pe care nu și-l mai permite. Însă blestemul care a căzut asupra vechii familii Gordon (nobili britanici care își trag seva din adâncul Evului Mediu întunecat, de pe la 1200) face ca scrisoarea lui William să rămână neterminată... Prin urmare, misterul se încâlcește și intră în scenă Samuel Gordon, tânărul brunet cu mustăcioara abia mijită („Perișorul lui, pana corbului" etc.), cu privirea bovin-șăgalnică și cu scopul declarat de a încheia pentru totdeauna seria de ciudățenii care i-a nenorocit familia timp de secole (De altfel, rezistenți, nu glumă, Gordonii ăștia! Sute de ani de nenorociri și totuși încă mai fac umbră pământului.)

Tânărul Samoil, întors la Black Mirror (conacul Gordon, foarte *British* în stil și condiții meteo), se trezește înconjurat de bunica, unchiul, majordomul, grădinarul, medicul și rândașul care-și fac veacul în sus-menționata căsuță. De aici se îmbârligă ițele și începe cu adevărat acest adventure cosmopolit, produs și distribuit de cehi, oferit de români și populat cu englezi, scoțieni, germani și ruși.







The Black Mirror este clasicul point and click pe care îl cunoaștem de atâta amar de vreme. De la King's Quest la Gabriel Knight și, de ce nu, de la seria Broken Sword la The Longest Journey și Syberia, genul adventure a trecut prin toate stadiile firești: naștere, maturizare, îmbătrânire și boală cu internare la azil. Mai puțin moarte, deși s-a cam vehiculat zvonul cum că „the adventure genre is dead". Până una alta, ne-am pricopsit acum câteva luni cu „Runaway – A Road Adventure", care ne-a demonstrat cum miroase ceva mort. Acum vine The Adventure Company (subsidiară Dreamcatcher Games) și trântește pe masă un nou cadav... joc ce ridică pretenții de „arată și apasă pe butonul mausului".

Descălecatul lui Marcus

Gordonii îl au la bază pe Marcus, un individ cu puternice accente voievodale și cu un stil împrumutat de la rapsozii paloșului (Bogdan, Ștefan, Mircea etc.). Marcus Gordon deținea un frate, Mordred, figură împrumutată din legendele Cavalerilor Mesei Rotunde. Marcus era bun, Mordred era rău, iar Samuel Gordon (acest Marcus al anului 1981, când „are loc" The Black Mirror) trebuie să închidă cercul și să termine odată cu blestemul pe care l-a proferat Mordred după ce frate-său l-a operat pe miocard cu un bisturiu de doi metri juma' (vezi „paloș" în DEX). Mordred a blestemat întreg clanul Gordonilor să fie bântuit de nebunie.

În condițiile astea, The Black Mirror încearcă să creeze o atmosferă cât mai apăsătoare cu putință. Plouă întruna, becurile funcționează cu intermitențe, vântul vâjâie aliterant și... a, da, mor toți pe capete, în cele mai sinistre moduri: spânzurați, decapitați, rupți în bucăți, înfipți în garduri etc. Ce mai, o adevărată sărbătoare a veseliei!

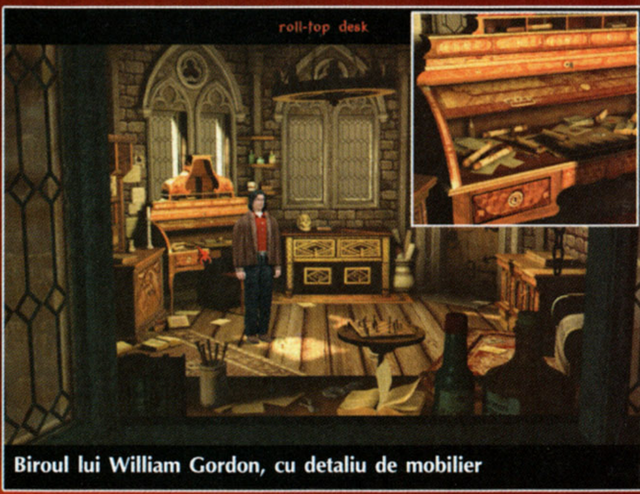
Samuel Gordon (jucătorul) se chinuiește să „stay on the track", deși visează noapte de noapte crimele pe care le cercetează a doua zi. Din fericire, aproape întotdeauna găsește ușor indicii, care îl ajută să găsească alte indicii, care îl ajută să găsească altele, și altele, și altele. Întreg jocul este bazat pe script-uri și de cele mai multe ori este evident încotro trebuie să te îndrepți după ce ai „curățat" o zonă.

Dar vorbesc despre The Black Mirror fără să spun nimic despre peisaj? Imposibil... Așadar, jocul te poartă într-o zonă ideală pentru transhumanță (alternanță deal-munte-vale, cu un râu, o pădure și o mlaștină prin preajmă). Toate astea există însă doar pe o hartă desenată măiestru, pe care Samuel o poartă întotdeauna la el și care prinde foarte bine jucătorului, care poate da clic pe locațiile desenate acolo pentru a se deplasa. Și, până nu uit, iată și locațiile principale prin care te plimbă jocul: conacul, satul de pe Willow Creek, casa doctorului Hermann (medicul legist al zonei – casa e folosită ca morgă), biserica locală

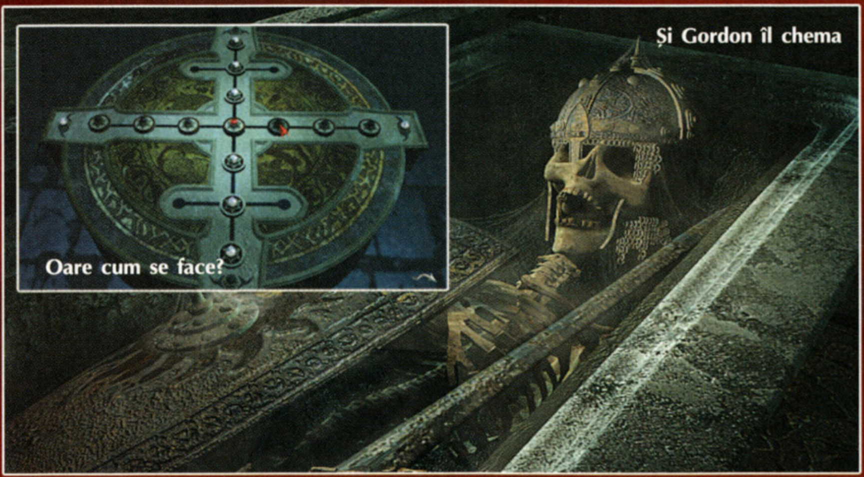




Conacul Black Mirror. Și Samuel Gordon...



Biroul lui William Gordon, cu detaliu de mobilier


Și Gordon îl chema

Oare cum se face?



(Warmhill), sanatoriul din Ashburry, o mină părăsită. Per total, cele 150 de locații cu care se laudă producătorii chiar există și sunt excelent desenate. Detaliul grafic din The Black Mirror (a cărui grafică este prerenderizată – excepție fac doar personajele și unele obiecte active) este uimitor. Atenția acordată până și celor mai mărunte amănunte (semințe minuscule, frunze vânturate sau pagini răsfoite de vânt, ca să vă dau doar câteva exemple) motivează pe deplin pofta cu care producția jocului a înghițit trei ani, cu tot cu revelioane, zile de naștere, aniversări de căsătorie și concedii.

Grafica din The Black Mirror nu poate fi „povestită". Atmosfera jocului este însă susținută și de scurte fragmente muzical-sonore (care apar doar în anumite momente) și de vocile personajelor, cu destul de multă personalitate (recunoști ușor accentele german, est-european, scoțian sau pur și simplu britanic).

Dacă tăcea...

Totul, repet, totul se prăbușește însă în clipa în care Samuel Gordon, individul pe care parcă îl cari peste tot cu tine (în loc să-ți dea senzația că el e eroul poveștii), deschide gura. O fi el de viță nobilă și s-o fi crezând buricul pământului, dar nu știam că asta presupune să vorbești la fel de expresiv ca un fund de lemn. Samuel Gordon este poate cel mai anost și mai tern personaj. Nu doar vocea, ci și întregul corp al „eroului" inspiră... să-i zicem indiferență. Bine că nobilul nostru companion nu trebuie să-și pună aglomerația de neuroni la lucru prea intens. Jocul propune quest-uri dacă nu ridicol de ușoare, atunci cel puțin enervante. O singură dată am fost surprins de o găselniță: dezlipirea unei etichete de pe o sticlă cu ajutorul aburului care ieșea din ceainicul pus pe foc. În rest, aceleași și aceleași puzzle-uri „manuale" (reconstruiește poza sau scrisoarea rupte, așează planetele în ordinea mărimii, mută pietrele albe de pe orizontală pe verticală – cum se vede în poza din stânga – etc.). De obicei, nu poți părăsi o locație până nu ai rezolvat tot ce e de rezolvat, iar toate „ingredientele" puzzle-urilor dintr-o zonă sunt disponibile în zona respectivă. Altfel spus, EASY.



The Black Mirror este însă un joc destul de lung (mi-a luat trei zile, câte șase ore pe zi), dar nu pentru că ar fi greu, ci pentru că durerea aia de dinți pe nume Samuel se mișcă cu viteza ălora pe care chiar el i-a omor... Dar asta o s-o aflați voi, după ce veți juca The Black Mirror. Interesant este că, la sfârșit, după ce își dezgroapă bunicul și alte aventuri, ineditul Samuel se arun... dar și pe asta o s-o aflați.

Bat cu pumnul, ciocanul și tunul de 88mm la porțile atât de cehești ale producătorilor: de ce ați stricat atât de multă muncă la grafică și la poveste printr-o idioțenie de personaj pe care nu știi cum să-l uiți mai repede?

Chiar acum îmi răsună în urechi „Can't Make Up My Mind" – Sonique. Cât de adevărat, cât de profund. E mult sânge, e multă moarte și e multă ploaie în The Black Mirror, dar feeling? Un joc care e atât de bun și de prost în același timp, încât nu știi dacă ți-a plăcut sau nu. Să fiu generos: e bun... Adică nu...

■ Mike

Titlu	The Black Mirror
Gen	Adventure
Producător	Unknown Identity
Distribuitor	Future Games/ The Adventure Comp.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.microapp.com/ black-mirror

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	6/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	6/10

7.2


Diggin' for grandpa

Deer Hunter 2004

Bambi... adoptă o poziție potrivită



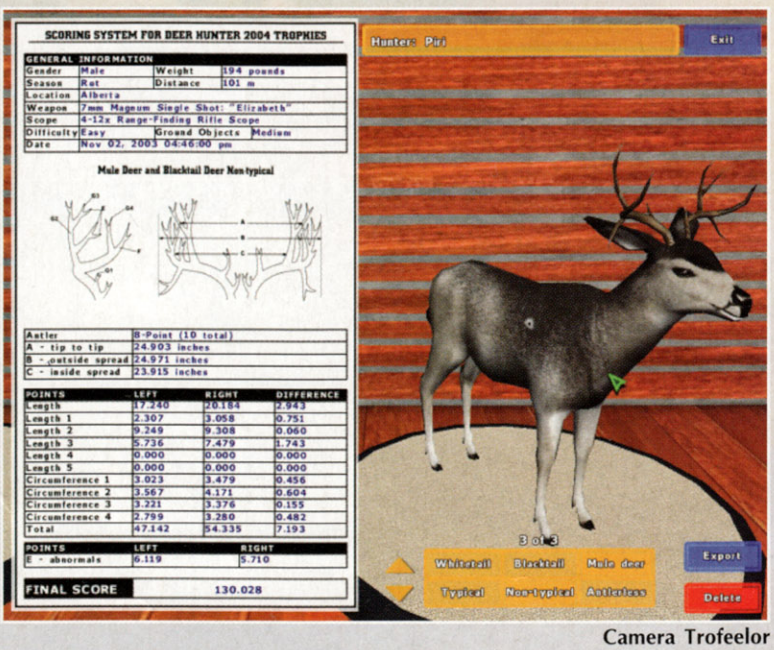
Pentru a ne încadra în spiritul carpatin, vom vorbi întâi despre comuniunea cu natura și relația braconier – pădurar. Cum despre comuniunea cu natura nu avem prea multe de spus, relația braconier – pădurar a fost întotdeauna una relativ tensionată. Probabil unii dintre voi vor crede că este din cauza rolului de apărător al fondului forestier și vânătoresc deținut de pădurar, comparat cu lipsa de bun-simț și spirit civic a braconierului. Evident, nu este vorba despre asta. Aici intră în discuție termeni precum cotă-parte, tăcerea pădurii, statutul de muritor, cei șapte frați ciobani, plus nașu' care este adjunctul șefului poliției comunale.

Relativ la copita despicată

Se știe că holul unei case care se respectă arată complet aiurea fără o pereche de coarne aparținând soțului, însă ca o posesiune materială și nu ca o caracteristică. Ei bine, acestea se pot obține pe mai multe căi, cea mai întâlnită fiind piața, însă vom adopta o poziție minoritară și vom vorbi despre modul inițial, cel pre-piață, mai exact despre obținerea materiei prime. Acest lucru se realizează și el pe două căi – fie devii vânător, fie nu. Cum apropo de "nu" este o poveste lungă, ne vom ocupa de vânător și proprietatea lui cea mai scumpă, arma de vânătoare. Deoarece animalele mai periculoase au fost studiate în Trophy Hunter 2003, aici ne vom arunca ochii spre niște copite despicate, mai exact cele aparținând căprioarelor și cerbilor și omoloagelor și omologilor lor din veșnicele plaiuri ale vânătorii din America de Nord. Așadar, atenție la copita despicată... iar dacă are și coarne, om te-ai făcut!

Unde apare Piri

Piri nu este un nume foarte des întâlnit... de fapt, chiar deloc. Pe lume a existat un singur personaj cu acest nume, care nu este fictiv, l-am cunoscut, l-am apreciat și l-am compătimit încă de la neajutorata vârstă (a mea) de 5 ani. Moșuluc, adică venerabilul meu bunic din partea tatălui, a fost vânător. Ca urmare, văzând în mine un potențial pasionat, de pe la 10 ani m-a cooptat în aventurile lui camaraderești din munții Carpaților de Curbură. Inițial am fost gonitor, lucru care am și rămas, deși prima dată am tras cu pușca la 7 ani. Adică, oricum aș fi avut șanse mai mari, ținând cont de faptul că eu eram treaz. Camarazii vânători sportivi ai lui Moșuluc mai adormeau, mai trăgeau o țuică, mai nu știu ce, așa că



Camera Trofeelor

animalele vânate treceau prin "posturi" (locurile unde stăteau ascunși vânătorii) fără a fi observate (eventual, dacă reușeau să calce pe cineva). Io le vedeam, dar cu ce să trag... cu deștu'? Că n-aveam voie în comunitate să pun mâna pe pușcă. Cert este că Piri era unul dintre ei. Probabil cel mai renumit și mai ghinionist. Omul ăsta a făcut o grămadă de grozăvii, fapt pentru care era pe punctul de a explora mititica, de a se strecura printre dinții ursului și de a călări mistrețul. Dar printre altele, a avut și niște trofee...

Piri – om bun sau rău?

Relativ la Piri, se pot spune multe. Dar, condițiile locale, adică virtuale, impun o schimbare de atitudine. În primul rând, legislația este strictă. Nu te poți apuca tu să tragi după tot ce mișcă. Bagajul este în așa fel organizat încât nu poate conține decât maxim o căprioară și doi cerbi. Plus că nu ai gonitori. Adică nu stai în post ca la pescuit așteptând să-ți sară cerbu-n pușcă. Umbli de-ți vine acru, cauți, chemi cu instrumente de suflat sau electronice, dai pe tine cu spray-ul de oprit putoarea sau cu cel care îți dă un iz de căprioară în călduri. Vânătoarea se organizează pe sezoane, și nu atunci când ți se pare ție că sare țapu', plus că ai nevoie de cunoștințe – ce face căprioara în perioada de împerechere, pe unde umblă, unde găsești tu cerbul și cum arată niște coarne respectabile cu punctaj mare. Pentru ca sportivitatea să triumfe, poți alege o serie de arme cu caracteristici speciale. Unele sunt apreciate deoarece au un singur glonte și nu pot trage decât de aproape, apoi mai sunt arcurile care-ți aduc bonusuri foarte mari etc... Dacă ai o jenă, să zicem vârsta, și nu te prea poți deplasa ușor, poți folosi un ATV. În cazul în care vrei să fii mai aproape de natură, iapa Mildred îți va sta la dispoziție indiferent de anotimp, vreme sau condiții de lucru. Oricum, să știți că Piri a fost un om bun (a murit acum câțiva ani, deoarece a avut un contact mai puțin fericit cu un urs de-adevăratelea), numai că soarta i-a jucat feste. Iar dacă te gândești la asta, uiți de faptul că a dus la dispariția unei specii (din greșeală și ca urmare a unei confuzii, a împușcat singurul reprezentant al ei de la noi din România)



Nevinovată...



...și moartea căprioarei



Vesel...



... și la ce i-a folosit?

Un tribut lui Piri

Deer Hunter 2004 este un joc de vânătoare excelent. Dacă alicea v-a intrat pe sub piele (și nu sarea în fund când pescuiați ilegal), atunci folosiți-l cu încredere. Nu e un joc ușor, dar satisfacțiile sunt mari. Probabil cel mai incitant este faptul că jocul are foarte bine implementată bucata de multiplayer, ceea ce-l face să funcționeze aproape perfect pe dial-up. Mere pe Gamespy Arcade de n-are treabă și nici nevoie de variante de la ei. Plus că puteți face astfel vânători organizate, cu matrafox (pentru cei peste 18 ani), povești, exclamații și discuții pe teme religioase cu ceva mister... ce mai... o nebunie! Vă puteți măsura în trofee și răbdare, pe care le puteți publica pe Internet. Poate câștigați și un concurs, ceva... cine știe? Iar dacă îl vedeți undeva, pe vreun server, pe Piri, spuneți-i o vorbă bună, pentru că a fost un om de nota 10.

■ **Locke**

P.S. Engine-ul 3D este suficient de bun, peisajele sunt faine, însă vă trebuie un procesor cam rapid. Am plecat, că-mi ruginește pușca!

Titlu	Deer Hunter 2004
Gen	Sim
Producător	South Logic
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.us.atari.com/games/deer_hunter_2004_pc_simulation/

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**8/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**9/10**

8.8

Trophy Hunter 2003



Din nefericire, Trophy Hunter 2003 nu a picat în vizorul nostru la momentul lansării. Așa că trebuie totuși să vă spun câte ceva despre el. Ei bine, aici veți putea vâna 8 specii diferite de animale, printre care se numără urși, lupi, elani, pume etc. Jocul este un pic diferit, în sensul că pentru fiecare trofeu veți câștiga bani și puncte de skill. Banii se folosesc la achiziționarea de echipament, iar punctele de skill pentru dezvoltarea personajului. Jocul are mare succes și se joacă, la fel ca Deer Hunter 2004, pe Gamespy.

Etherlords II

Un alt MTG



Încă de la lansarea sa de acum destul de mulți ani, Magic the Gathering a avut un succes enorm în rândul gamerilor, în primul rând datorită faptului că oferea posibilitatea de a juca un RPG fără a folosi calculatorul. Mai târziu a apărut și Magic the Gathering Online, care a cam furat atenția tuturor și a creat ceea ce se cheamă obsesii. Acum vreo 2 ani, Fishtank Interactive a creat un joc care încerca să folosească același principiu al jocului de cărți, combinat cu tipul de strategii turn-based, gen Heroes of Might and Magic. Din cauza unor probleme conceptuale, jocul nu a avut foarte mare succes. Iată că acum Nival Interactive a preluat primul Etherlords și a încercat să-i dea o nouă formă, mai accesibilă și mai apropiată de MTG.

Din nou ether

Etherlords II este bineînțeles creat pe ideea de sequel. Din păcate, trecând peste unu-două aspecte, Etherlords II seamănă mai mult cu un expansion pack. Probabil că producătorii se bazează pe faptul că acest joc va câștiga fani și nu pe ideea că cei vechi vor rămâne. Povestea este cam aceeași. Se joacă într-o lume, Etheria, blestemată să moară și să renască periodic, atunci când cei patru aștri - The Red Sun, Blue Star, Green Planet și Black Moon – își combină într-o singură rază cele patru tipuri de ether pe care le produc. Ființele dispar, relieful se modifică, totul capătă alte forme, inclusiv formele etherului. Vrăjile nu mai au aceleași efecte, iar lorzii noi trebuie să învețe din nou să controleze sursele ether-ului. În cazul de față, acest eveniment se apropie, iar cele patru rase au luat-o razna. Acestea sunt The Vitals, The Chaots, The Kinets și The Syntets. Fiecare este specializată pe un anumit tip de vrăji, care țin de caracteristicile speciale ale rasei în cauză. The Vitals folosesc natura, The Chaots folosesc focul, The Kinets sunt ființe mecanice, folosind tehnicul, iar The Syntets sunt în general ființe ale aerului. În

termeni de MTG, practic avem 4 deck-uri de cărți.

De la unu la doi

Etherlords I combina strategia turn-based cu combat-ul de tip MTG. Controlul era orientat pe mai mulți eroi, de unde și problemele multiple care apăreau. Iată că acum producătorii au renunțat la turn-based, strategie pe care au înlocuit-o cu un fel de real-time în stil Diablo. Te plimbi, iei quest-uri, lupți atunci când este nevoie sau pur și simplu explorezi și aduni resurse. Schimbarea majoră constă în faptul că acum nu mai poți controla decât un singur erou. Combat-ul a rămas în principiu același, cu deosebirea că s-au făcut modificări majore la capitolul echilibrare și AI, plus un engine grafic îmbunătățit. Hărțile de explorare sunt 100% 3D în Etherlords II, destul de estetice și de bine realizate, cu locații deosebite și o echilibrată amplasare a monștrilor. De fiecare dată când ataci un monstru vei fi automat transportat într-un fel arenă, diferită de la o luptă la alta, însă aceeași dacă relieful hărții nu se schimbă (lucru care poate deveni frustrant pentru unii).

Cât de MTG?

Cum spuneam mai devreme, tot jocul este de fapt un „fruct fals" pentru un joc de cărți. Când începe combat-ul cei doi eroi se află față în față, fără posibilitatea de a se ataca reciproc în mod direct. Fiecare are un deck activ alcătuit din 16 cărți, deck ce poate fi construit înainte de luptă din vrăjile prezente în inventory. Pe parcursul luptei, aceste vrăji apar aleator în mâna eroului. Mana este înlocuită aici cu termenul de ether. Fiecare unitate de ether apare dintr-un canal de ether, canale ce cresc ca număr cu fiecare tură în parte. Astfel, în primele ture eroii sunt obligați să folosească acele cărți care necesită mai puțin ether, evident cele mai slabe, urmând ca în timp să poată fi folosite și vrăjile mai puternice, cu consum mai mare. Interesant este faptul că acest ether nu se transmite de la o tură la alta, așa că, dacă nu l-ați folosit pe tot, acesta nu se va cumula cu cel de la următoarea tură (un fel de mana-burn fără a pierde viață). Există, evident, și vrăji prin care eroul îl poate ataca direct pe celălalt erou. Astfel, eroii vor crea monștri care pot ataca eroul dușman sau cu care pot bloca creaturile inamice trimise la atac. Lupta este alcătuită din două faze pentru fiecare tură, prima – atacul și a doua – etapa de blocking, când i se permite eroului să se apere. Dacă lupta se prelungește peste o anumită limită, apar așa numitele destabilizări în câmpul etheric, eroii pierzând viață la fiecare tură. După fiecare luptă câștigată eroul va primi experiență și uneori vrăji noi pe post de loot. Vrăjile noi pot fi și cumpărate, lucru pentru care va trebui să explorați în căutarea resurselor necesare sau a clădirilor generatoare de resurse. La fiecare avansare în nivel eroul va putea să își adauge unele caracteristici sub forma unor abilități (Strength, Ether Disturbance Delay etc.), care pot influența decisiv o bătălie. La anumite perioade de timp sau de la anumite clădiri, un erou poate primi diferite specializări, dintre care numai una poate fi folosită la un moment dat. Acestea sunt extrem de importante în etapele terminale ale jocului. Deck-urile sunt foarte bine echilibrate, însă norocul are o influență enormă. Soarta unui duel poate fi astfel complet diferită în funcție de ceea ce-ți pică-n mână.



Deck-ul și inventory-ul



O eroină cu frică de șoareci

După ether, ether

Categoric, Etherlords II este superior primului. Plecând de la faptul că AI-ul este aproape perfect, abordând uneori niște tactici absolut criminale, care-ți fac mintea creață, și ajungând până la grafică și concept de joc, Etherlords II se ridică la nivelul pretențiilor actuale. Singurul aspect negativ este faptul că fondul sonor este fără substanță, fără nici un fel de personalitate. Deși dialogurile cu accent irlandez și scoțian dau un anumit indice de culoare, totuși nu este suficient pentru o coloană sonoră bună. Noroc că jocul este binecuvântat cu un gameplay deosebit și un engine 3D estetic (puțin prea colorat, totuși) care nu cere cine știe ce calculator, fapt pentru care nu prea veți avea... timp să vă gândiți la sunet. Vă aștept la un duel cât de curând!

■ **Locke**

Titlu	Etherlords II
Gen	RPG
Producător	Nival Interactive
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.etherlords2.com

Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Aceste jocuri ne doare

Drăguțul ăsta de Max Payne, cu jocul lui cu tot (primul), a ajuns să reprezinte o durere neașteptat de mare în locurile sensibile pe care le mai am pe mai_știu_eu_unde. Adică o persoană tare importantă și al cărei nume nu am să-l divulg aici (toshy! toshy!) a scris respectivul review până s-a plictisit și m-am trezit eu cu sarcina de a-l termina în câteva minute, până nu le pornea tiparnița ungurilor. Ceva vreme mai încolo, toshy se plimba fericit prin oraș cu mașina lui de agățat gagice, în timp ce eu eram supus la pervecsiuni entelectuale de diverși nemulțumiți de pe forumul level.ro. Dom'le, mi-am trădat statutul de profesionist, am târât prin noroi numele Mitza, iar bunicii nu mi-au mai dat bani de Crăciun. Haos, anarhie și trei tentative de suicid. Și la ce m-a ajutat? Eu tot la același birou stau, iar amicul toshy e acum prea cool pentru restul gloatei de muritori. Deh, viața e complexă, are multe aspecte și nu a zis nimeni că va fi ușoară. Mulțumesc Max, te pup!

Acuma, în momentul în care Max Payne 2 a apărut prin magazine și pe la tarabe, ochii colegilor de redacție s-au îndreptat spre mine și, fără să zică nimic, mi-au transmis un „iară tu, bă?!" din care am înțeles că mă iubesc mult. De asemenea, diversele mesaje de pe același forum level.ro, în care unii și alții se jurau că adevărata fiică a celebrei mame Omida le-a ghicit în pixeli că „dacă ăsta (eu, subsemnatul – *n.r.*) iarăși se trezește cu fața la cearceaf, o să avem un review pe juma' de pagină și un scor de sub 4.5 " mi-au mers la inimă. Domnilor, domnilor! Lunile petrecute în sihăstrie, alături de un călugăr budist (tânărul Ion Fleșteanu, de 21 de ani, din Budila) și un cioban care se ascundea de nevastă-sa, m-au învățat să privesc viața altfel și m-au ajutat să îmi redobândesc profesionalismul de altă dată. Așadar, să vedem cât de tare îl mai doare pe Max de data asta și unde. Hehe. V-am spus că sunt haios?

Beție cu apă rece?

La prima vedere, trebuie să recunosc, al doilea Max Payne mi s-a părut, invariabil, nașpa. Încolțit în cele din urmă de cele două CD-uri pline de durere, m-am avântat în lumea ploioasă


Max... pe prafuri


Niște indivizi care au călcat strâmb


Nivelul despre care vă vorbeam



și gri a eroului nostru. Mike, care de obicei stă lângă mine și comentează că „ce nasol e jocul ăsta, nu?!", nu s-a dezmințit nici de data asta. Însă am fost nevoit să tac mâlc și să țin mâna pe mouse, ceea ce l-a dezamăgit profund pe Mike și m-a surprins și mai mult pe mine.

După șase ore de joc, timp în care l-am terminat, am decis că Max Payne 2 este unul dintre acele titluri la care merită să stai să privești cum curg credit-urile pe ecran din pur respect. Hai, nu vă mai prefaceți surprinși, se vede doar de la o poștă că mi-a plăcut, doar știu că vă uitați din prima la notă. Întrebarea care probabil vă frământa și la care o să încerc eu să vă dau răspunsul este „de ce?". Doar este vorba de sequel-ul unui joc care nu a fost tocmai preferatul meu (vorba vine...) și în care lucrurile nu s-au schimbat prea mult. Sau...

Max Payne 2 este un „film noir love story", după cum spun producătorii. Cu o asemenea descriere, care ar băga în boală jumătate din patiseriile din Franța, și știind că povestea din precedentul joc a fost mai mult penibilă decât proastă, e și normal să nu-ți faci speranțe în legătură cu firul epic ce se va împletici prin joc. Dar, sta-mi-ar brioșele în gât, storyline-ul din Max Payne 2 este unul surprinzător de plăcut.

Mai știți ieșirile bacoviene ale eroului nostru din primul joc? Când ninsoarea se abătea asupra orașului cum numai chimicalele de la Copșa Mică pot. Când metrourile îi scârțâiau lui Max în cap și fiecare câine pe o rază de câtiva kilometri părea că scheaună de moarte. Ei bine, nu am scăpat nici aici de astfel de momente de o profunzime filosofică nebănuită. Doar că de data asta Max reușește să își țină majoritatea gândurilor pentru el și nu își deschide sufletul decât rar, gest pentru care îi mulțumim.

Mai avem de asemenea și o femeie. Aceeași Mona Sax, individă cu un nume poate predestinat (Max știe), după care Payne al nostru tânjește ca orice bărbat care mai poate. În rest ploaie, fulgere și crime. Film Noir Story până la capăt, nu? Ei, nu chiar...

Una dintre marile diferențe dintre cele două jocuri este că în ultimul motivația lui Max nu mai este una atât de nobilă. Nu tu familie masacrată, nu tu zbierete de bebeluș și sânge de nevastă. Nu, doar obligația față de insignă și Mona, ooooo, Mona! Nu tocmai tipul de erou cu care ne-am obișnuit.

De la Rockstar citire

Povestea, privită dintr-un punct de vedere ceva mai limitat, este până la urmă destul de searbădă și văzută în j'demii de filme și alte prostii din astea. Numai că, între Max Payne 1 și 2, cei de la Remedy au fost luați sub aripa celor de la Rockstar Games care, între timp, au învățat ceva meserie cu seria Grand Theft Auto. Și tind să cred că cei de la Rockstar și-au băgat un pic coada și în Max Payne 2. Dacă în GTA aveam parte de niște emisiuni de radio absolut hilare, în Max Payne 2 avem de-a face cu ceva emisiuni TV la fel de haioase. Și cu tot umorul lor, cu toate că sunt realizate absolut superb, emisiunile respective mai au un rol, mult mai important, în joc, și anume acela de a „normaliza" cumva povestea, de a o face ceva mai omenească și nu neapărat atât de plină de clișee pe cât e ea de fapt.

O poveste care, prin definiție, este mult prea întunecată pentru a fi luată în serios și care totuși reușește să își dea seama de asta și să își accepte condiția cu un zâmbet pe față, este un lucru fermecător. De fapt, datorită respectivelor emisiuni, singurul care mai crede cu adevărat în povestea tristă și fără de ieșire este doar Max. Noi, restul, ceva mai relaxați și mai optimiști, putem să ne bucurăm de poveste fără a fi deranjați de excesele sale.

Max, bagă-te-n perfuzii

Payne devine astfel un personaj destul de straniu, cu o lume a lui, diferită de realitatea pe care o percepem noi. Pe scurt, Max este un personaj pe care îl privești cu simpatie, dar cu genul de simpatie pe care ai acorda-o oricărui individ cu probleme psihice grave. Adică trebuie să admiri un tip care evoluează încet, dar sigur, spre un caz de nebunie clară, nu?

Iar aici intervin din nou serialele TV despre care vă vorbeam înainte. Fiecare episod peste care dai de-a lungul jocului (tocmai de aia vă recomand să vă uitați la ele, oricât de lungi ar fi) are legătură cu ceea ce i se întâmplă lui Max în momentul respectiv. Nimic direct, ci doar câteva aluzii foarte subtile,



Diferența dintre un GeForce Ti4200...



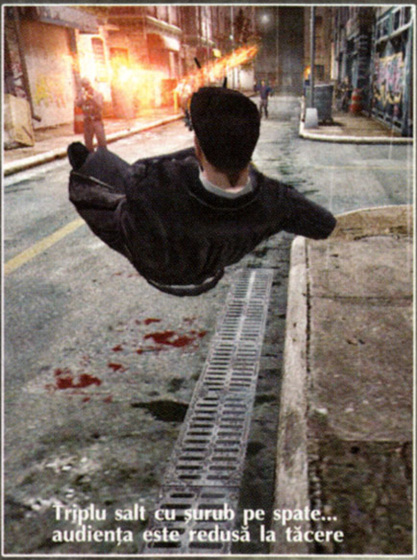
... și un Radeon 9000

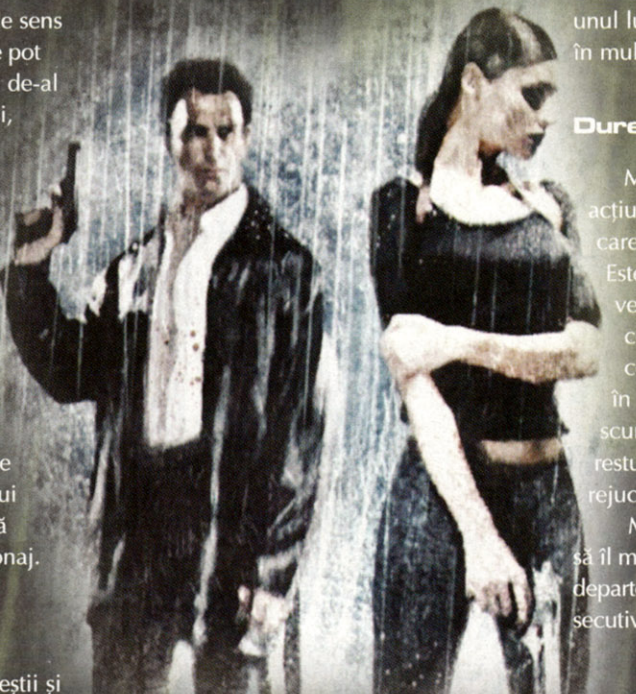
care ar fi însă îndeajuns să facă orice om normal să se îndoiască de sănătatea sa psihică.

Tocmai această evoluție a personajului principal (care pe mine unul m-a luat total pe nepregătite) mi se pare unul dintre cele mai bine gândite și mai îmbucurătoare aspecte ale jocului. În plus față de emisiunile TV, arsenalul aruncat de producători în joc în acest sens mai cuprinde și obișnuitele coșmaruri ale lui Max, precum și câteva locații (de fapt una singură) extrem de interesante.

Coșmarurile lui Max sunt probabil una dintre cele mai elocvente diferențe de stil și calitate dintre cele două Max Payne-uri. Pe când în primul acestea erau atât de stresante și lipsite de sens (mai țineți minte?) încât nu mi le pot scoate nici acum din cap, în cel de-al doilea sunt făcute cu bun simț și, mai ales, cu stil, reușind să se apropie în cele din urmă de ideea de coșmar.

Locația despre care vă ziceam este un parc de distracții bazat pe unul dintre serialele pe care le tot vede Max la televizor. Respectivul nivel este, ce să nu ne mai complicăm atâta, genial. Genial datorită stilului grafic în care este realizat și genial datorită modului cum o simplă locație reușește să manipuleze psihicul unui personaj.


Triplu salt cu șurub pe spate... audiența este redusă la tăcere



Pentru că se poate

Trecând peste evoluția poveștii și alte detalii de genul ăsta, cei de la Remedy (ajutați un pic și de 3DRealms) au reușit să ia un joc cu o intrigă care ar rupe câteva fălci de plictiseală și cu un gameplay pe care l-am mai văzut și acum câțiva ani și să-l transforme într-o experiență scurtă, ce-i drept, dar atât de intensă și cu o aură de coolness atât de evidentă încât te lasă, la sfârșit, fără suflu, dar perfect mulțumit.

Faptul că engine-ul grafic al jocului este, în principiu, același, numai retușat și îmbunătățit, nu este deloc un minus, pentru că își face treaba cu brio. În plus, Max Payne 2 vine cu o chestie care, pot să pun pariu de pe acum, va fi folosită în toate jocurile. Este vorba de engine-ul fizic Havok, care e pe cale să devină un nume de referință în industria jocurilor. Acum îmi dau și eu seama că aproape jumătate din nebunia declanșată de Half-Life 2 se datorează acestui engine fizic, cu care nici cei de la Valve, nici cei de la Remedy nu au altă legătură decât aceea că îl folosesc în jocurile lor. Practic, combinația de bullet-time, grafică mai mult decât mulțumitoare și engine-ul fizic mai sus amintit fac din orice bătălie din Max Payne 2 o experiență de neuitat.


Păpușă, mă simt cam singur...

În cele din urmă, singurele probleme cu adevărat grave ale lui Max Payne 2 sunt timpul scurt de joc și lipsa multiplayerului. Datorită unor jocuri ca Max Payne 2 sau Call of Duty se va declanșa o aprigă polemică în jurul problemei reprezentate de durata unui joc. Practic, ce e mai bine: un joc scurt, dar excelent prin intensitatea sa, sau unul lung, dar care tinde să plictisească în multe momente?

Durere!

Max Payne 2 este ca un film de acțiune de o intensitate amețitoare care durează nu două, ci șase ore. Este un joc stilat, atât din punct de vedere grafic, cât și ca poveste, iar coloana sonoră este una dintre cele mai bune pe care am auzit-o în ultimul timp. Este însă și un joc scurt (dacă ar fi să îl comparăm cu restul titlurilor de pe piață) și cu o rejucabilitate scăzută.

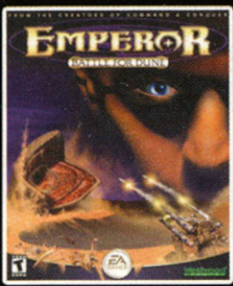
Mie unuia mi-a plăcut. Știu că nu o să îl mai joc a doua oară, dar au fost de departe cele mai plăcute șase ore consecutive petrecute vreodată într-un joc.

■ **Mitza**

Titlu	Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Gen	Action
Producător	Remedy Entertainment/ 3DRealms
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.maxpayne2.com

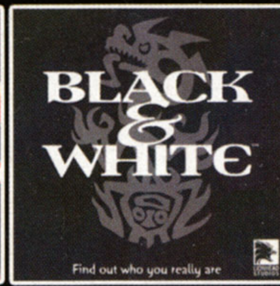
Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	10/10

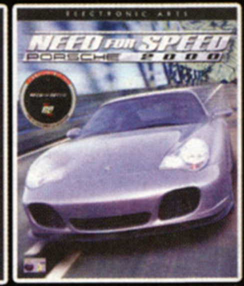
9



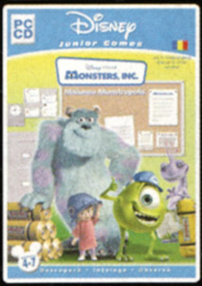


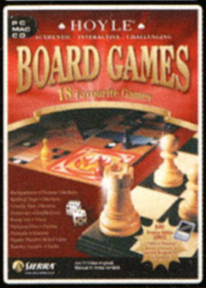


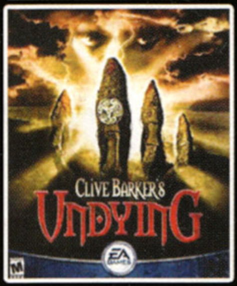




















Ofertă limitată!

ABONEAZĂ-TE PE UN AN LA LEVEL ȘI LE IEI MAI IEFTIN!

9,99 €

DOAR 9.99 EURO (TVA inclus)

Campanie realizată împreună cu

best distribution

Abonează-te pe un an de zile la revista LEVEL și poți să comanzi unul (sau mai multe) din jocurile de mai sus la prețul de doar 9,99 EURO/joc (TVA inclus). Promoția este valabilă în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004 și se adresează numai cititorilor care se abonează pe un an de zile la LEVEL, în perioada mai sus menționată.

Plata se face prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov sau cu ordin de plată în contul Vogel Burda Communications SRL nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov, sau nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov. Plata se va face în lei, la cursul din ziua plății.

Atenție! Abonamentul la LEVEL nu implică obligativitatea cumpărării nici unuia dintre jocurile din promoție. Puteți să vă abonați și să plătiți doar contravaloarea abonamentului, fără a fi obligați să comandați vreun joc.

Atenție! De prețul promoțional de 9,99 EURO/joc (TVA inclus) nu beneficiază decât cititorii care se abonează pe un an de zile la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004. Dacă nu vă abonați la LEVEL, nu beneficiați de oferta promoțională.

Nu ne asumăm responsabilitatea pentru eventualitatea în care comenzile nu ajung la destinație din cauza greșelilor în completarea taloanelor de abonament și comandă.

Folosește taloanele de abonament și de comandă a jocurilor de pe verso. ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

Detalii pe www.level.ro

talon de comandă LEVEL 12/03

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	120.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în unul din conturile

Vogel Burda Communications
1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.
2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 12/03

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în unul din conturile

Vogel Burda Communications
1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.
2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de comandă jocuri LEVEL 12/03

NUMELE JOCULUI	Bucăți
Hoyle Board Games 2003	
Die Hard Nakatomi Plaza	
Monsters, Inc: Monstropolis Mission	
Emperor: Battle for Dune	
American McGee's Alice	
Black & White	
Aliens versus Predator 2	
Need for Speed Porsche 2000	
Half-Life	
No One Lives Forever	
Clive Barker's Undying	
SWAT 3	
Hoyle Casino Games 2003	

Doar 9,99 EURO/bucată, TVA inclus

TALON DE COMANDĂ JOCURI

exclusiv pentru cei care se abonează pe un an la LEVEL
în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr

CITIȚI CU ATENȚIE CONDIȚIILE DE PE VERSO!


SONY
Din respect pentru Freddie Mercury, Jim Morrison, Sinatra, Beatles, Janis Joplin ... şi pentru tine
Sony a creat cel mai performant CD Walkman. Pentru că poţi înregistra atât în format Atrac cât şi MP3, muzica ta te însoţeşte peste tot. Având o calitate superioară a sunetului şi fişiere de dimensiuni mai mici, cu Atrac ai 30 de ore de muzică pe un CD - cam cât muzica ta favorită la un loc. Oriunde te vor duce paşii, ia cu tine ce îţi este drag.
Sony? Incomparabil!
SONY
FM/AM
Atrac
WALKMAN
www.sony.ro
You make it a Sony



Railroad Tycoon 3

De ce trebuie să-ți iei bilet de tren

În anumite zone ale României, destul de multe de altfel, lumea îți râde-n față dacă întrebi unde-i casieria, ca să-ți iei și tu bilet ca un bun cetățean. Ți se va spune că acolo nu mai lucrează nimeni de vreo 3 ani. Lucrurile se rezolvă „din mers", în tren. Acolo se află dacă e sau nu supracontrol, dacă a venit un controlor nou ca să-i facă lumea botezul șinei (este scos la aer pe la 40km/h), dacă SNCFR-ul a mai crescut prețul biletului sau dacă e sigur că a plagiat site-ul web al celor de la Hewlett-Packard. Nu că ar conta pentru cineva. Toate acestea se petrec, evident, între două reprize de șai'șase sau șeptică.

Privit de sus

Jocurile având ca subiect locomotivele, căile ferate, macazul și transportul de marfă au avut întotdeauna un succes surprinzător de mare în rândul gamerilor, în special al bărbaților. Începând cu Railroad Tycoon și Transport Tycoon și continuând cu Trainz și Trains and Trucks Tycoon, jocurile acestea au avut și calitatea extraordinară de a fi foarte bine făcute. Ele s-au încadrat în trei categorii, seria Railroad Tycoon fiind trecut pe lista simulatoarelor economice feroviare (mai sunt simulatoarele de mecanic – Trainz și cele de transport în sine –Transport Tycoon). Așadar, dacă vă așteptați de la Railroad Tycoon 3 la finețuri de design de cale ferată, veți fi dezamăgiți. De aceea, lista obiectelor care pot fi amplasate pe hartă, precum și diversitatea lor, sunt destul de restrânse. Practic, veți prelua rolul unui individ cu bani, care înființează o companie de transporturi pe calea ferată. Din momentul în care ați ales această cale, veți afla cu surprindere că nu prea aveți timpul necesar să bibiliți fiecare cale ferată în parte pentru a arăta cât mai bine. Va trebui să vă gândiți foarte bine la modul în care vă veți investi banii. Jocul vă oferă mai multe posibilități, de la simplul câștig obținut din transport, până la cel obținut din industrie sau din jocul la bursă. Veți putea astfel construi sau cumpăra diferite obiective industriale, pe care apoi să le introduceți în rețeaua de transport. Pe de altă parte, veți putea cumpăra acțiuni de la o altă firmă. Ulterior, dacă acțiunile sale cresc foarte mult, este doar un mod facil de a face bani. Dacă veți avea o putere mare de cumpărare, puteți chiar prelua respectiva companie, care până atunci a aparținut unui NPC sau unui player uman (în multiplayer). Este doar o chestiune de DECIZIE.



Zoom out maxim



Un peisaj de sufocat sensibili



E bine să ai două linii

Bunuri și proprietăți

Pentru a înființa o companie, veți avea nevoie de ceva mai mulți bani decât v-a dat tata. Acești bani vor veni de la investitori și se concretizează în acțiuni. De aceea, veți fi obligați să faceți în așa fel încât compania să meargă cât mai bine, pentru ca investitorii să fie mulțumiți, iar salariul să vă crească. Dacă nu veți reuși, atunci s-ar putea ca investitorii să se hotărască să vă înlocuiască. De asemenea, nu trebuie să uitați că banii companiei nu sunt același lucru cu veniturile personale. Acestea din urmă vin din salariul pe care-l primiți. Cu cât venitul personal este mai mare, cu atât veți putea întreprinde mai multe acțiuni la bursă. Însă destul cu economia.

Dacă la început veți câștiga doar din transportul bunurilor între orașe, cu timpul prețurile se vor uniformiza și veți avea nevoie de alte surse de venit. În acest moment veți achiziționa sau construi ferme, fabrici etc. Cu cât obiectivul industrial pe care l-ați cumpărat produce materii prime mai aproape (geografic) de produsele finite, cu atât profiturile vor fi mai mari. Pentru a minimiza costurile de transport, va trebui totuși să vă concentrați un pic și pe partea de design. Accesul la locomotive va fi în funcție de epoca în care trăiți. De obicei, va trebui să le alegeți, evident, pe cele mai rapide. Dacă însă distanțele sunt foarte mici și fără pante, puteți economisi bani buni prin achiziționarea unor locomotive mai ieftine. Apoi, atunci când construiți o cale ferată, evitați cât mai mult dealurile, podurile și tunelurile (șinele trase pe astfel de „medii" sunt extrem de costisitoare). Iar dacă o pantă este prea mare, îi va lua un an trenului să o urce.

Atenție, jocul oferă posibilitatea de a hotărî cu exactitate ce va transporta trenul și în ce cantitate. Vă veți putea organiza astfel foarte bine și nu vă veți mai pierde în amănunte. Plus că profiturile vor fi pe măsură.



Piața de trenuri

Organizare

În principiu, scopul jocului rămâne acela de face o rețea de transport cât mai puternică. Jocul are o singură campanie mare, alcătuită din 16 scenarii, dispuse în ordine cronologică. Fiecare scenariu are obiective fixe, diferite de la caz la caz, dar orientate în primul rând pe unirea a două orașe importante și/sau obținerea unei anumite cifre de afaceri. Exceptând ultimele trei scenarii, restul au o componentă istorică evidentă, ba chiar se inspiră din situații reale. Până și perioadele de avânt și recesiune economică sunt identice cu cele din realitatea respectivilor ani. Evident, binecunoscutele ziare ce anunță diferite evenimente nu vor lipsi nici aici. Ultimele trei scenarii (și cele mai grele) sunt situate în viitor și sunt ușor diferite de celelalte. Oricum, le puteți juca pe oricare dintre ele atunci când doriți. Pe lângă campanie, jocul mai conține un set de scenarii custom, pentru single sau multiplayer, plus un „sandbox" unde puteți construi nelimitat, fără grija banilor. Evident, există și un editor atașat, pentru cei cu răbdare și spirit creativ.

Steam

Probabil cel mai șocant lucru la acest joc este grafica. Față de predecesorul său, Railroad Tycoon 2, este un salt ca de la pământ la cer. Libertatea totală a camerei, precum și impresionantul nivel de zoom, fac din gameplay o plăcere. Designul locomotivelor și al obiectelor este mult prea bine realizat, ținând cont de genul din care face parte acest joc. Dacă luăm în considerare faptul că cerințele de sistem sunt absolut decente, nu încape îndoială asupra succesului pe care Railroad Tycoon 3 îl va avea. Coloana sonoră este de tip „American Country", iar sunetele sunt realizate excelent, plus că nu au niciodată tendința de a deveni repetitive. Așadar, pe lina jocurilor de acest gen, Railroad Tycoon se așează liniștit în frunte.

■ **Locke**

Titlu	Railroad Tycoon 3
Gen	Economic Sim
Producător	Pop Top Software
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.railroad tycoon3.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.8



Un tren supersonic



Printre primele

CALL OF DUTY

Chemarea datoriei te cheamă



De câțiva ani stau și mă gândesc: oare de-o intra România în război, o să fiu printre primii sau printre ultimii care se oferă voluntari să lupte pentru țară? Asta în cazul în care nu mă agață ei din prima în trupele de elită, că la ce experiență am cu jocurile de profil... Chiar sunt curios dacă simțul patriotic care mă face să mai rămân prin țara asta de oameni meseriași mă va împinge la lupta de neatârnare a neamului. Din discuțiile pe care le-am purtat până acum cu diferiți diverși, se pare că sunt cam singurul care se gândește într-adevăr la aderarea la o trupă de răcani care să se pună în fața tăvălugului turcesc. Ceilalți mi-au spus ceva de genul: „Mai întâi, mă duc cu camionul la Panasonic, iau tot ce intră în bena și dup-aia fug unde e vara mai lungă decât anul școlar!" Și asta ar fi valabil și în cazul în care ar veni o nouă revoluție din '89. Patrioți, ce mama mă-sii!

Oare chemarea asta a datoriei o simți din timp, sau te ia așa, pe nesimțite, cu arcanul? Nu de alta, dar să știu dacă să fiu și eu pe fază în viitorul apropiat, că este cam ambiguu.

Focurile Gheenei în variantă 3D

Foarte asemănător cu MoH:AA, Call of Duty ăsta m-a făcut să pierd foarte puțin timp cu el. Nu pentru că ar fi prost, ci pentru că este scurt. Foarte scurt. Extraordinar de scurt. După cum scriam și în Mugetarea de pe site-ul LEVEL, mă rugam ca după credit-urile de la sfârșitul jocului să îmi apară un mesaj în care să îmi spună că, datorită prestației excelente pe care am avut-o, am deschis alte 300 de noi niveluri, fiecare cu o durată minimă de joc de două ore. În afară de engine-ul prăfuit folosit, durata maximă de joc este singurul defect pe care i l-am găsit lui Call of Duty.



Firul epic al poveștii jocului nu urmărește un singur personaj, după cum suntem obișnuiți, ci te trece prin pielea mai multor soldați din diferite părți ale globului, dar toți implicați în același conflict. Prin urmare, nu se poate vorbi despre o poveste de sine stătătoare, care să se înlănțuie de la un capăt la altul, ci de un amalgam de povestiri eroice cuprinse între copertele unui volum încăpător.

Cu toate acestea, scurtele întâmplări din cel de-Al Doilea Război Mondial nu sunt lipsite de substanță, ci îți creează o imagine de ansamblu perfectă a ceea ce a fost cea mai mare confruntare armată pe care a văzut-o planeta noastră. La fel ca și în MoH:AA, majoritatea misiunilor prin care te poartă Call of Duty sunt foarte complexe, pline de substanță și de informații despre multe dintre cele mai importante încleștări ale războiului. Vei avea alături de tine soldați care îți vor asigura spatele, soldați care te vor scoate din situațiile fără scăpare și comandanți de grupă care îți vor da informațiile necesare ducerii la capăt a misiunilor. Un joc în care nu ești Superman care trebuie să o salveze pe Wonder Woman, ci un răcan trimis la moarte fără măcar a fi întrebat de sănătate.

Rusu-i frate cu englezu'

Jocul este structurat pe două campanii principale: una în care ești englez și alta în care ești rus. Prima începe cu debarcarea în Normandia, unde vei fi parașutat în spatele liniilor inamice pentru a sabota diferite chestii, și continuă cu alte sabotaje și cu diferite misiuni de asalt și de recuperare a prizonierilor importanți și a informațiilor despre diferite poziții și arme strategice naziste. Toate aceste misiuni sunt foarte bine realizate, cu o atenție a detaliului dusă la extrem și un feeling incredibil. Nu de puține ori m-am trezit că exclam expresii de care nu mă credeam în stare, fiind pus față în față cu niște situații limită care mă făceau să dau pe spate. Totuși, această campanie cu forțele vorbitoare de limbă engleză nu este nici pe departe la fel de spectaculoasă pe cât s-a dovedit a fi cea cu rușii.

Cei care au văzut filmul Enemy at the Gates vor fi foarte plăcut surprinși de primele misiuni ale campaniei ce poartă o stea roșie în frunte. Pentru cei care nu au văzut acest film, vor fi o schimbare radicală față de toate celelalte jocuri de-a războiul de până acum. Nu vei fi dus într-o cameră unde ți se face instructajul și ești dădăcit de o armată de tehnocrați. Nici pe departe. Te trezești din prima pe o barcă în drum spre Stalingrad, fără armă în mână, cu un comisar care urlă prin portavoce că fiecare trădător va fi executat. Ceea ce înțelege el prin trădător este cel care face zece pași înainte și unul înapoi. După ce barca este mitraliată de Stuka-uri, te trezești la intrarea în Stalingrad, unde fiecare al doilea om primește o pușcă, iar restul, inclusiv tu, primesc un încărcător și instrucțiuni clare să se țină după cel cu pușca pentru a o recupera după ce moare ăla. Plăcute încurajări, nu? După ce reușești să termini prima misiune fără a pune mâna pe o armă, ești trimis cu mâna goală, din nou, împotriva pozițiilor nemțești, sub amenințarea că cine se întoarce va fi împușcat. Și nu-s vorbe goale, pentru că, întorcându-mă să iau o armă de pe jos, am fost secerat de mitralierele comisarilor NKVD.

În continuare, campania cu rușii va purta elemente din filmul despre care v-am spus mai sus. Veți deveni unul dintre



Sfârșitul sfârșitului



La coadă pentru gloanțe

Enemy at the Gates

Produs de: Paramount Pictures, MP Film Management DOS Productions, Swanford Films Limited și Little Bird Limited.

Gen: Film de război

Cu: Joseph Fiennes, Jude Law, Rachel Weisz, Bob Hoskins și Ed Harris

Povestea: În timp ce naziștii și rușii aruncă valuri peste valuri de soldați într-un conflict crâncen, iar lumea așteaptă cu frică să vadă rezultatul acestei încleștări, Vassili Zaitsev (Jude Law) pândește inamicii și îi scoate din luptă unul câte unul. În curând, faima sa îl aruncă într-un duel cu cel mai bun lunetist al Germaniei naziste, maiorul Konig (Ed Harris). Cei doi se vor trezi angajați într-un conflict personal exact la apogeul luptelor din Stalingrad.





Porțile de Fier Krupp



cei mai buni trăgători de elită ce se aflau în momentul respectiv în Stalingrad. Nu vă mai spun că veți ajunge să conduceți și tancuri și să declanșați campanii de defrișare, pentru că o să stric tot farmecul... Această campanie este de departe una dintre cele mai frumoase și incitante din întreaga mea carieră gameristică.

Quake III with a vengeance

Motorul grafic folosit în Call of Duty este eternul engine Quake III, și cu toate că în unele locuri se poate observa o limitare a calității grafice, se descurcă excelent pe tot parcursul jocului. Nu mă așteptam să fie chiar atât de bine optimizat pentru multitudinea de operații la care a fost solicitat în Call of Duty. Poate singurele elemente grafice care mai lasă de dorit sunt exploziile. Nu sunt chiar atât de bine făcute și parcă toate arată la fel. În schimb, detaliul de nivel este foarte bine realizat. Soldații sunt diferiți între ei nu numai ca echipament, ci și ca fețe, și există o diversitate care, la moartea unui camarad, te face să simți că ai pierdut nu o clonă, ci un prieten bun.

Armele sunt destule la număr, fiecare având un efect mai devastator ca cealaltă. Flacăra de la gura țevii este foarte bine desenată/animată și sângele sare din oameni într-un mod foarte veridic. Este bine de știut că mediul este semi-interactiv, adică o grenadă, un lansator sau chiar și un tanc :P pot distruge un perete... uneori. Trebuie să încerci să iei inamicul prin învăluire, iar drumul pe care ar trebui să mergi în mod normal nu este cea mai bună soluție. Studiază bine terenul și mai aruncă din când în când o grenadă. S-ar putea să ai o surpriză plăcută și să nimerești exact în spatele cuibului de mitralieră care, altfel, ți-ar fi decimat întreg plutonul. Pe lângă acest sfat, iată încă unul:



Drive through shoot-out



T-34 vs World



dacă auzi un țiuit al unei bombe care se apropie sau dacă un inamic aruncă o grenadă spre tine, pune-te repede la pământ și bagă-ți capul între picioare. Dacă totuși o bombă va exploda lângă tine, vei avea parte de o senzație de mahmureală groaznică. Nu vei mai auzi decât ca prin vată pentru o perioadă lungă de timp, iar privirea îți va juca feste. Senzația de amețeală este foarte bine realizată, chiar te face să te întrebi: Oare ce naiba am luat, și oare mai am?!

Sunetul este un alt punct forte al jocului. Poziționare 3D perfectă, ricoșeuri și explozii ca la mama acasă, țipete și ordine lătrate la mare artă. Ce mai, tot ce îți poți dori! Două reproșuri își fac totuși loc printre laude: vocile din briefing nu sunt cele pe care te-ai aștepta să le auzi – prea moi –, iar discursurile „înălțătoare" pe care ți le servesc politrucii puteau fi în rusă, ceea ce ar mai fi dat un boost la feeling... toată lumea știe că rusa asta sună a ordin, iar cearta la ruși e ceartă.

Multiplayer, mama tuturor nemulțumiților

Pentru cei care, totuși, jocul nu a fost satisfăcător – cu toate că nu știu ce a putut să îi nemulțumească – partea de multiplayer va fi cireașa de pe tort. Câteva moduri clasice de joc, gen Search and Destroy, Deathmatch și altele vor face deliciul LAN-ului. Hărțile pentru jocul în rețea sunt excelente. Variația este la ea acasă, iar feeling-ul este de milioane. Dacă voi auzi pe cineva care se vaită de multiplayer, îi voi fura cablul de alimentare și îi voi rezilia abonamentul la cablu. Nu voi permite nimănui să vorbească jocul de rău, mai ales pe partea de multiplayer.

Call of Duty este de departe cel mai bun joc pe care l-am jucat în ultimele luni și mă declar mulțumit din toate punctele de vedere. Păcat că este atât de scurt.

■ Koniec

Căderea Berlinului



Ultimul capitol al distrugerii celui de-Al Treilea Reich a început în data de 16 aprilie 1945, când Stalin a dezlănțuit asupra Berlinului puterea brută a 20 de armate, 6300 de tancuri și 8500 de avioane, cu obiectivul declarat de a distruge rezistența nazistă și de a ocupa capitala germană. Pe baza unei înțelegeri premergătoare atacului, trupele aliate s-au oprit la aproximativ 90 de kilometri de Berlin, pentru a da mână liberă rușilor. Rămășițele trupelor nemțești au opus o rezistență îndârjită, reușind inițial să respingă atacurile rușilor, dar până la urmă nu au mai avut ce face și au depus armele. În data de 24 aprilie, armatele rusești aveau aproape tot orașul în mâinile lor și se mai luptau cu o mână de soldați germani care apărau Cancelaria lui Hitler din centrul Berlinului.

În interiorul buncărului său de la subsolul cancelariei, Hitler trăia într-o lume fantastică, în timp ce deasupra sa Reich-ul de O Mie De Ani se prăbușea. În ultimele ore ale vieții sale, Hitler s-a căsătorit cu amanta sa, Eva Brown, după care, pe 30 aprilie 1945, s-au sinucis amândoi. Cel de-Al Treilea Reich a încetat să existe.

Titlu	Call of Duty
Gen	FPS
Producător	Infinity Ward
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.callofduty.com

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9.1



Prin pădurea cu alune, gloanțe și lupi răi



Mi-am șters bocancii la intrare

FIFA Football 2004

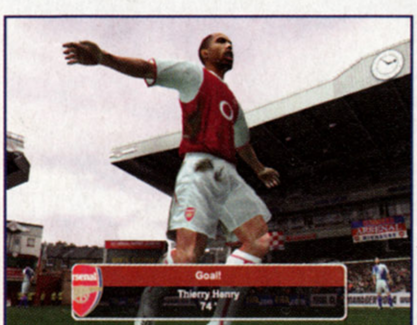
Regresul etapei



A venit iar vremea pentru cel mai de succes simulator sportiv al tuturor vremurilor: FIFA Football, al celor de la EA. A venit iar vremea să vorbim despre milioanele pe care cei mai de succes jucători ai timpurilor actuale le iau pentru a permite producătorilor să le folosească fețele pe panourile publicitare. Dar cred că nu mai este nevoie să le ținem socoteala EA-iștilor pentru banii pe care îi dau și îi fac. Ar însemna să umplem pagini doar cu cifre, care oricum nu ne sunt de interes și doar ne-ar face să ne ofticăm auzind de sumele care se vehiculează în fotbal și în industria jocurilor. Pentru a ne face totuși o idee despre fondurile și câștigurile obținute prin manevrarea unui balon, trebuie să specific suma aproximativă pe care Beckham a primit-o pentru a face reclamă firmei Adidas: în jur de 140 de milioane de euro. Nu am nimic cu respectivul băiat, dar parcă totuși... Oare câte perechi de papuci și câte tricouri trebuie să vândă Adidas pentru a-și recupera acești bani și, mai ales, să scoată și un profit decent?

The right stick is your key to success

Am citit niște Tips&Tricks despre FIFA 2004, pentru a vedea ce chestii noi au băgat și ce explicații se dau inovațiilor introduse în această variantă a jocului. Nu mare, ci foarte mare, mi-a fost surpriza când am băgat de seamă că jocul este de fapt destinat consolelor. Nu vreau să ajung din nou la discuția eternă PC vs. Console, dar din nefericire chiar varianta scoasă special pentru PC are instrucțiuni pentru console. Printre sfaturile pe care cei de la EA au crezut de cuviință să le treacă în manualul jocului, cele mai importante se refereau, din păcate, la versiunea pentru console. Adică, pentru a putea controla jucătorii echipei tale într-un mod cât mai eficient cu putință, trebuie folosit „the right stick". Veți observa în timpul unei ofensive că jucătorii tăi vor ridica mâinile pentru a-ți arăta că sunt liberi, că au loc de manevră și tot așa. Ei bine, doar după ce am citit manualul am realizat că, de fapt, acești jucători pot fi controlați la rândul lor cu cea de-a doua manetă de pe controlerul consolei PS2. Îi vei putea trimite pe ce



Am dat gol, mă...



Intră băieții pe teren



Nu știți voi, dar dă Berkamp gol

direcție vrei, te vei putea învârti în jurul apărătorului ce îți marchează jucătorul și, în general, vei face driblingurile pe care în versiunile anterioare ale seriei le făceai prin combinații de taste. Această nou introdusă posibilitate de control al jocului, în jurul căreia se face un gigantic tam–tam, se numește Off The Ball și foarte multe dintre strategiile puse la dispoziție se bazează pe utilizarea sa. Concluzie? Trebuie să ne luăm un PlayStation 2 pentru a putea juca FIFA 2004 la adevărata sa valoare. Acest lucru nu poate decât să mă întristeze rău de tot.

În afară de toate aceste găselnițe de consolă, nimic cu adevărat important nu s-a schimbat în FIFA 2004. Și totuși, există niște noutăți în ce privește executarea loviturilor libere și a loviturilor de la colțul terenului. Acum, când execuți o lovitură liberă, trebuie să calculezi și puterea șutului, nu doar să te chinui să prinzi momentul în care pendulul va pica pe poziția perfectă. Cei care au jucat FIFA 2003 știu povestea cu pendulul. Ai un indicator pe care se plimbă un pendul. Pe acel indicator există o poziție marcată unde, dacă vei reuși să oprești pendulul, lovitura are cele mai mari șanse de reușită. Ei bine, acum se calculează și puterea șutului și, chit că prinzi pendulul pe zona marcată, dacă șutul este prea puternic, mingea va ajunge prin tribune de fiecare dată.

Loviturii de la colț i s-a adăugat o notă de realism. Nu mai este acel haos cu care ne obișnuisem, ci totul este cu cap. Vei avea de ales între patru moduri de executare: în centrul careului, spre bara depărtată sau apropiată și modul lansat. În funcție de modul de execuție, vei avea de ales între trei jucători spre care se lansează mingea. Acum începe greul, pentru că trebuie să faci cum poți ca să scapi de marcaj și să ajungi la minge exact în punctul în care aceasta va pica, indicat pe teren de o țintă, și exact la momentul potrivit, indicat printr-un timer aflat în partea de jos a ecranului. Aici ar fi trebuit să intre din nou în funcțiune cea de-a doua manetă a controlerului, dar din nefericire, nu am văzut încă un controler pentru PC cu două manete direcționale.



Urâți-s, doamne, și toți trei

Fațetele ascunse ale graficii

Cu toate că terenurile și jucătorii arată extraordinar, nu poți trece cu vederea scăpările incredibile ale producătorilor. Înțeleg toate capturile fețelor pe care le vedem în joc și toată iarba pe care au clonat-o direct de pe Wembley, dar nu se poate nicicum justifica delăsarea de care s-a dat dovadă la capitolul elemente adiacente. Publicul este printre cele mai groaznice din câte pe care le-am văzut până acum. Și nu în comparație cu publicul 3D prezent în NHL 2004, ci cu cel din FIFA 2003, unde mai era un steag, un flash de la un aparat foto... ceva, acolo, care să mai taie din monotonia griului omniprezent. Ca să nu mai spun despre forțele de ordine care se observă la executarea unei lovituri de colț. Nu vă spun despre ei, pentru că trebuie să îi descoperiți singuri. Putea să iasă un joc care să arate excelent per total, dar a ieșit un joc care arată excelent doar pe jumate.

Sunetele sunt foarte bine făcute, dar comentariul este stresant. Nu vreau să mai aud un meci comentat de un scoțian, că dacă îl prind pe unu' pe stradă, mai mult ca sigur că îl bat. Plus că săracii de ei rămân în urmă cu exclamațiile. Ei se bucură de posibilitatea unui gol după ce mingea este respinsă de apărători și se bate out în jumătatea cealaltă de teren. Dar mingea sună a artex, muzica a muzică, iar ratarea a ratare.

Sebah vă sfătuiește

...să încercați să verticalizați jocul. Nu mă întrebați ce înseamnă pentru că habar n-am. Vă mai spune să jucați mingea lung și să îl folosiți pe Vieira la loviturile de cap. Mai zice să nu vă încredeți în spusele celor de la Recursul Etapei, că ăia nu *știe* ce *zice* și să vă uitați la meciuri doar la ore decente pentru că nu toți vecinii sunt microbiști și nu toată lumea apreciază zicalele românești de calitate. Eu vă sfătuiesc să ascultați de sfaturile lui Sebah pentru că știe ce vorbește, câteodată. Ah, și era să uit, Sebah vă mai sfătuiește să țineți cu Brașovul că au echipă bună și echipament fain.

■ Koniec



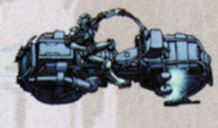
Titlu	FIFA Football 2004
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	64 MB RAM (Win 98) 128 MB RAM (Win 2000&XP)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	fifa2004.ea.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

7.2





Judge Dredd: Dredd vs Death

Scatoalca plenarei a treia

Istovit de toate nenorocirile la care a luat parte și pe care le-a văzut, Judge Death își jură să nu mai lase nimic de la el. „Fie ca LUMINA să-ți crească în intensitate!". După mii de ani în care lumea decădea din oră în oră și în care criminalitatea distrugea încet, încet, fiecare dintre trăsăturile distinctive ale omenirii, Death s-a hotărât: Omori, deci ești păcătos! Distrugi, deci ești păcătos! Respiri, deci ești păcătos! Trăiești, deci ești păcătos! Moartea este aceea care te va ridica și te va purifica! „LUMINA vine din tine și doar ea te va descătușa!". Death găsise soluția: Moartea. Doar ea va face criminalitatea să dispară pentru totdeauna. Știa că acest lucru nu este posibil, dar a încercat. A început prin a sabota linia troleibuzului 7. Nimeni nu va mai ajunge la timp la muncă, iar producția de tractoare va cădea în paragină. Apoi s-a apucat să deregleze toate ceasurile de gaz. Nimeni cu centrală nu mai este sigur dacă valoarea întreținerii este cea reală. Concluzie: revoltă. Rezultat: haos. Haos = crime, crime = poliție, judecător, gâde. Numele lui de scenă = GÂDE, cu g mare. Rezultat final: moarte și satisfacția unui lucru bine făcut. "LUMINA nu vine decât chemată!"

Plenara alcătuită din restul judecătorilor ia naștere la cererea unui agent de pază cu mult exces de zel. Agentul termic nu mai era recunoscut de lume pe stradă și nu mai simțea bucuria cu care era primit prin case cu ceva timp în urmă. Judge Dredd luă cuvântul: "Tovarăși, nu mai ține, LUMINA îmi scoate ochii. Îmi reproșează că nu sunt în stare să îmi fac meseria. Death îmi fură clientela. E timpul să punem piciorul în prag și în cu... pardon... fundul lui Death. Eu, unul, m-am săturat. Cine este pentru? Buunn... În unanimitate s-a votat că este momentul să îl aruncăm pe Death în TENEBRE.". "LUMINA nu este pentru toți, doar pentru cei care o văd!".

După ce îi înfipseră țeapa necunoștinței în piept și îl aruncară în întunericul unei eprubete, Death se răsculă și reuși să împingă dopul cu spiritul ființei sale. Doar atât mai rămăsese din el după șutul magnific administrat de Dredd. Realiză că nimic din ce făcuse nu făcuse bine și luă totul de la capăt. Se apucă de incendiat, de otrăvit, de violuri și, ce a pus capac, s-a apucat să scrie măscării pe fațada Cotroceniului. La această blasfemie Dredd nu putea rămâne indiferent și a început să îi retăbăcească fundul.



Aliterația – mama unui pistol bun

După ce Dredd a implementat sufletul lui Death într-o butelcă mai mult decât etanșă, dar mai puțin decât sigură, Moartea a plecat hai hui prin lume. Un mic genocid ici, unul mai mare dincolo, ce mai... rost de cafteală. După ce Death s-a jucat cu mintea labilă a unui angajat RENEL și a reușit să se facă scăpat, Dredd trebuia să îl facă prizonier. Vorba ceea: „Dă-te prins, Mărgelatule! Cui? Mie, evident...". Pe parcursul multor capitole pline de acțiune tot mai



Half-Life 2?



furibundă, judecătorul cu mâna lungă și pistol multifuncțional se bate cu miliția spontană, alcătuită numai din vampiri, secte mutant-religioase și alte asemenea nenorociri născute din neantul inconsistent al morților vii. Toate acestea se întâmplă prin niște magazine tip Mall, prin subsoluri de fabrici și uzine și prin spații aerisite ce lasă să se vadă un decor nemaivăzut de mine până acum. Tot fundalul este un 3D perfect realizat, cu activitate insensibilă la conflictele ce se petrec prin zonă. Pentru o imagine reușită de ansamblu, comparația cea mai bună se face cu atmosfera din The 5th Element. În rest, repetiția este la mama ei acasă, dușmanii și prietenii beneficiază de aceleași retușuri faciale, iar diferențele, minore de altfel, apar doar la greutate.

Da' ce-s eu, bă? PECO?!

Dacă într-adevăr vreți să vedeți cu ce se mănâncă un Judge Dredd adevărat, puneți mâna pe unul dintre sutele de volume de benzi desenate care îl au ca erou principal. Mult mai bune decât jocul. Vreți să vă mai faceți încă o idee despre joc, uitați-vă la filmul care îl are ca actor pe eternul Sylvester Stallone. Prost film, foarte prost. Tot universul Dredd a cam fost făcut praf și cu filmul, primul, și cu jocul, al doilea. Mai mult decât fratricidul, la felul în care arată Dredd, nimic nu te poate atrage la acest joc. Povestea este praf, sunetul este execrabil, grafica este pe jos, iar feeling-ul îl găsești în Max Payne 2.

■ **Koniec**

Titlu	Judge Dredd: Dredd vs Death
Gen	FPS
Producător	Rebellion
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.dreddvsdeath.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	3/10
Storyline	2/10
Impresie	3/10

4.3


Judge Death?



La bulău?


Fotoliu ergonomic?

Empires: Dawn of the Modern World



1000 de ani de istorie într-un recital al strategiilor

Pentru început, renunțați la berile din fiecare seară sau la sucul la cutie, la pachetul de țigări din fiecare zi, la biletele de troleu (mai faceți și voi puțin sport) sau la taxiuri; renunțați la aventurile de o noapte care vă usucă buzunarele, la prăjiturile pe care le luați de la colț, în pauză, și la pachetul complet de la cablu pentru că oricum nu l-ați luat pentru Discovery. Economisiți, prietenii mei! Strângeți fiecare leuț. Nu mai dați restul înapoi când sunteți trimiși după pâine. Vindeți tricouri, biciclete, combine. Tot ce vă vine la îndemână. Strângeți banii pentru că a apărut un nou joc pe care trebuie neapărat să puneți mâna. Da! Stainless Steel Studios au dat lovitura. După ce au devenit cunoscuți pe piață cu Empire Earth, băieții de la studioul ăsta au reușit să scoată o strategie de toți banii - Empires: Dawn of the Modern World.

De la fier la bomba atomică

Jocul are trei campanii uriașe, nu atât ca dimensiune, deși sunt destul de lungi și veți petrece zile întregi de încântare în fața fiecăreia, ci ca atenție acordată detaliilor și încercării de a reproduce timpurile în care se desfășoară. S-a lucrat mult de tot la acest joc, lucru care se vede din povestea acestora, din misiunile pe care le oferă fiecare etc. Jucătorii vor urmări și vor fi alături de trei mari figuri ale istoriei: Richard Inimă de Leu (Anglia 1182-1190), Amiralul Yi (Coreea 1590-1597) și generalul Patton (Al Doilea Război Mondial 1942-1945).



La realizarea jocului nu s-a tras cu tunul asupra nici unui elefant





Cu siguranță e mâna lui Sergiu Nicolaescu

Gameplay-ul se apropie întrucâtva de ceea ce am văzut în Warcraft III. Fiecare figură istorică este un fel de erou cu atribute speciale care, pe lângă aptitudinile sale ce-l fac de neegalat în luptă, poate mobiliza foarte bine și unitățile pe care le comandă. Frumusețea lui Empires vine din faptul că oferă situații, unități, tipuri de construcții, arme etc. diferite, în funcție de epoca în care ne aflăm. Astfel, la început ne vom bate cu săbii, arcuri și armuri oțelite greoaie, pentru a ajunge, în campania cu generalul, la tancuri, bombardiere și bombe atomice. Acest lucru l-am mai văzut și în Rise of Nations (de exemplu). Diferența vine însă din faptul că fiecare campanie are povestea ei, una captivantă și provocatoare. Mai mult, în Empires misiunile nu sunt liniare sau repetitive ca-n jocul amintit. Acolo, tot ce aveai de făcut era să pornești pe fiecare hartă, să strângi resurse, să faci armată și să cucerești teritoriul. Aici situația stă oarecum altfel. Dacă, în principiu, obiectivul mare rămâne înfrângerea inamicului, deși se ajunge acolo după o serie de alte însărcinări, mai există și o mulțime de obiective opționale. Acestea adăugă o diversitate binevenită, deci mai multe modalități prin care putem duce la capăt misiunea. De exemplu, la un moment dat, în campania coreeană, aveam drept obiectiv secundar capturarea unui nobil, în schimbul căruia primeam aur. După ce l-am prins, nobilul respectiv mi-a dat de ales între predarea lui sau folosirea lui în luptă, de partea mea.

Mai sunt multe alte alegeri pe care jucătorul va trebui să le facă, cum ar fi și partea de care va dori să intre în Războiul Mondial. Spargerea tiparului misiunilor se mai face și prin tot felul de însărcinări haioase: atragerea într-o capcană și închiderea unui grup de soldați beți turtă sau problemuța cu care ne-am distrat pe când eram mici – trecerea peste un râu a caprei, verzei și a lupului. De data aceasta, în rolul lupului era un soldat coreean, în cel al caprei un captiv japonez și în rolul verzei un preot budist, iar pe post de deștept ce-i trece peste râu într-o barcă în care ar încăpea tot Brașovul, nimeni altul decât jucătorul.

Deși pare surprinzător și cam imposibil, producătorii au reușit să limiteze și să echilibreze puterea fiecărei unități în parte. În campanie nu vom putea avansa și nu vom putea construi decât ceea ce jocul ne permite, dar în multiplayer totul depinde de priceperea jucătorului. Echilibrul se realizează, asemănător cu ce am văzut în Age of Empires (nu degeaba echipa de producători a fost condusă de Rick Goodman), și prin intermediul upgrade-urilor (un sistem mai ciudat, prin care fiecare unitate poate primi o singură abilitate învățată la universitate) și al „minunilor": refacerea vieții, uragan asupra dușmanilor, putere mai mare un anumit timp etc.

Așa arată viitorul

Surpriza cu care a venit Empires este prezentarea grafică a jocului. Am în față primul RTS în care văd o grafică 3D completă. Harta, clădirile, obiectele de pe hartă, personajele, totul este 3D. Camera se poate roti la orice unghi, chiar la nivelul solului. Zoom-ul este mai mare chiar decât personajele din joc. Din păcate, la nivelul solului adâncimea vizibilității este cam mică, obiectele pierzându-se prea repede la orizont. De asemenea, camera de sus acoperă parcă o porțiune prea mică din hartă. Aș fi dorit, la un moment dat, un zoom out mai mare.

În așteptarea lui Rome: Total War, jocul de față este pur și simplu o încântare din punct de vedere grafic. Culorile sunt vii, poate prea vii (mai puțin totuși decât în Warcraft III), texturile excelente (cu siguranță nu am văzut o apă mai bine realizată în alt joc), design-ul obiectelor este extraordinar, arhitectura clădirilor este realistă și încântătoare. Animațiile personajelor au o notă veridică și simbolizează perfect acțiunile pe care le întreprind.

Sunetul contribuie din plin la atmosfera jocului: muzica se schimbă în funcție de epoca în care ne aflăm, zgomotele distrugerilor și ale exploziilor sunt realiste (fiți atenți la zgomotul geamurilor care se sparg în momentul în care trageți într-o clădire), vocile personajelor au timbru și personalitate, din păcate însă nu prea concludentă pentru situația respectivă. Adică, pe vremea lui Richard se vorbea o engleză pe care o auzim acum la CNN. Nu este nici măcar cea de la BBC. Iar tatăl taților din Asia este un moșulică cu bărbuță de-aia în două fire care vorbește exact ca Don Corleone din Godfather. O fi el „il capo di tutti capi" prin Coreea, dar nu trebuia neapărat să aibă prune în gură.

Apropo, oare în Coreea sunt prune? Da' țuică o fi? Cât o costa un kil de țuică în Coreea? O fi mai mult decât jocul? Chiar dacă o fi mai mult, cumpărați-l și jucați-l! Merită.

■ **Sebah**

Titlu	Empires: Dawn of the Modern World
Gen	RTS
Producător	Stainless Steel Studios
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.empiresrts.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.8

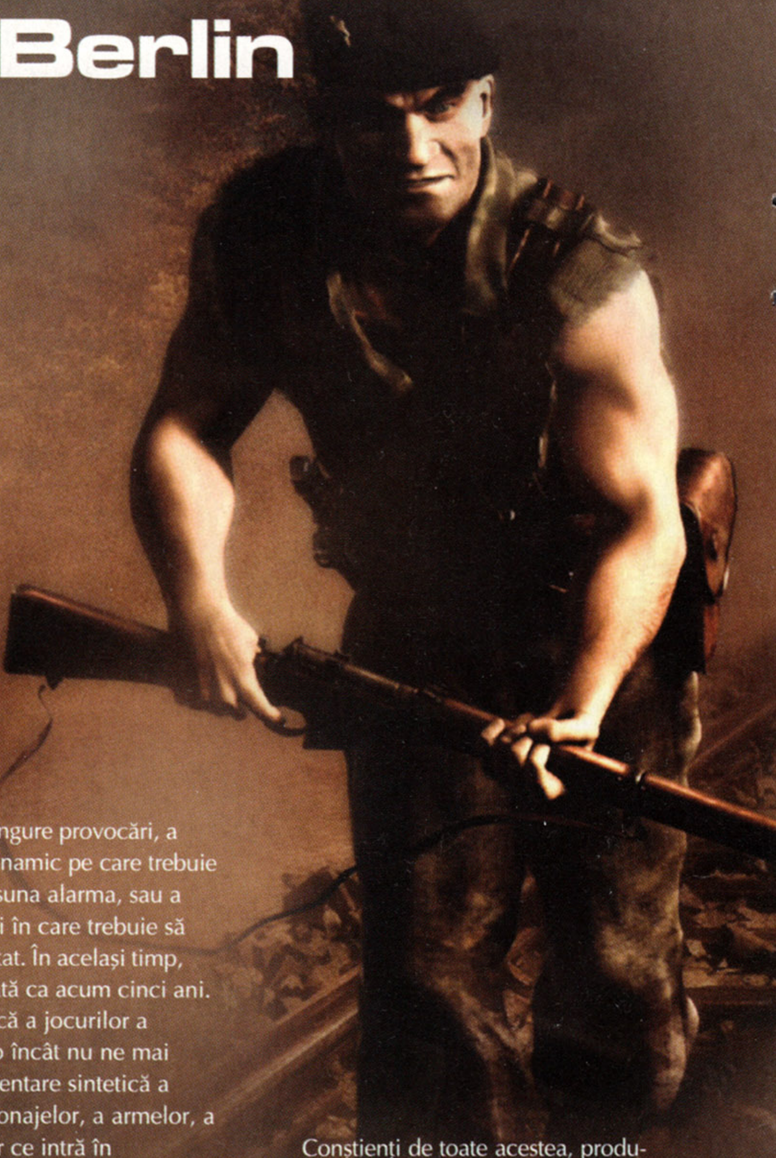


Reduta Grivița



Ce caut eu aici?!

Commandos 3: Destination Berlin



Marea dramă a titanilor...

Omul recent, în categoria căruia intră și gamerul din zilele noastre, este fără îndoială un om al noului. Știința este noua religie a umanității. Pentru el, timpul nu mai are răbdare. Un proiect care a adunat ani buni în spate este deja dat derizoriului. S-a „învechit" deoarece nu este up-to-date cu ultimele evoluții tehnologice, nu respectă noua modă sau pentru că, pur și simplu, a apărut acum cinci ani. După cum știți, moda se schimbă de la o zi la alta. Prin urmare, Commandos 3 nu mai poate fi ce a fost. Commandos a intrat în istorie, iar istoria nu mai există. Tot ceea ce contează este ziua de azi, istoria începe și se termină astăzi deoarece omul recent trăiește într-un prezent continuu.

De aici rezultă și drama Commandos-ului. A fost jocul jocurilor pentru mulți dintre gamerii cu statute vechi. A fost un punct de cotitură în evoluția jocurilor. A fost TITANUL. Din păcate nu mai este și, cu siguranță, nici nu va mai fi. De ce? Datorită simplului fapt că a fost jocul momentului respectiv, a fost construit pentru acea perioadă, fiind bine definit prin accentul pus pe tactică, prin construirea personajelor pentru a fi complementare și, în același timp, paradoxal, complete, prin design-ul nivelurilor și al hărților ce te punea parcă în fața unei table de șah ce aștepta să fie explorată și cucerită. În ziua de astăzi, tendința este cu totul alta față de acum cinci ani. Dinamismul face parte integrantă din jocurile din 2003. Gamerul nu mai are timp să petreacă ore în șir în fața unei singure provocări, a unui singur soldat inamic pe care trebuie să-l elimine fără a suna alarma, sau a unei singure clădiri în care trebuie să intre fără a fi detectat. În același timp, jocurile nu mai arată ca acum cinci ani. Dimensiunea grafică a jocurilor a evoluat până acolo încât nu ne mai mulțumește o prezentare sintetică a decorurilor, a personajelor, a armelor, a tuturor elementelor ce intră în componența acesteia. Nu. Astăzi vrem să vedem copaci ce arată precum copacii, zâmbetul sau încruntarea de pe fața personajului care să fie zâmbet și nu o schimonoseală din două linii de creion etc.

Conștienți de toate acestea, producătorii lui Commandos 3: Destination Berlin au încercat să răspundă prin jocul aici de față. Ce a ieșit veți avea ocazia să vedeți în momentul în care veți instala jocul. Ce am descoperit eu veți găsi în rândurile următoare.



Un tramvai numit dorință!



Pe toți ăștia i-am căsăpit! ☺



Bine că-s doar nemți,

Atac la substanță

Pyro a introdus în Commandos 3 factorul timp. Au încercat, în concordanță cu tendințele actuale, să accelereze ritmul în care jucăm Commandos. Multe misiuni se joacă contra cronometru: momentul în care vine un trădător să părască, sau cel în care sniper-ul inamic va reuși să-ți ucidă toți soldații aliați etc. De asemenea, pentru a ridica un pic adrenalina jucătorului, au complicat scenariile prin adăugarea unor misiuni, cum ar fi cea în care



trebuie să protejăm generalul. În aceasta jucătorul va fi asaltat de inamicii care vin, și tot vin, el trebuind să adopte o poziție defensivă. Încercarea de a dinamiza jocul nu mi s-a părut una dintre cele mai reușite. Adevărul este că ceea ce-mi plăcea mie la Commandos era tocmai cercetarea întregii hărți, găsirea eventualelor breșe între santinelele inamice sau între zonele de patrulare ale acestora, studierea diferitelor modalități de a pătrunde în sistemul inamic și anihilarea acestuia. Nu sunt deloc fanul noilor abordări în care timpul te presează și soluția de a ieși din impact constă în două, trei grenade aruncate în mijlocul trupelor inamice.

Jocul evoluează pe parcursul a 3 campanii: Stalingrad, Berlin și Normandia. Consecvenți jocurilor din ultima vreme și, după ei, sugestiilor primite în urma lui Commandos 2, producătorii au scurtat timpul total de joc. Acum nu mai poți să te lauzi că ai terminat Commandos-ul deoarece nu-ți mai trebuie răbdarea de care trebuia să dai dovadă în jocurile anterioare. Jocul este mai scurt, hărțile mai mici. Este drept că, în anumite misiuni, ai o varietate mai mare de abordări ale situației pentru a duce la capăt obiectivul, dar nici dificultatea acestora nu mai excelează ca înainte. Nu, să nu credeți că jocul a devenit floare la ureche. Nici vorbă de așa ceva. Jocul este încă destul de dificil, iar un neinițiat va avea destule probleme pentru a duce la capăt misiunile.

Una dintre cele mai mari nereușite ale producătorilor constă în noua interfață. S-a dorit eficientizarea acesteia, ușurința în manevrare și alte cele. Din păcate, interfața a devenit parcă mai inaccesibilă. Cu greu am reușit să găsesc câteva shortcut-uri, iar în momentul în care mă aflam în situații critice, de viață și de moarte, a durat ceva până să scot o armă, când era deja prea târziu. Un element nou este introducerea opțiunii de a așeza personajele într-o anumită poziție pentru a asigura foc de acoperire. Aceasta se dovedește utilă în momentele în care unii dintre membrii echipei vor trebui să asigure spatele celui care-și face treaba.

Grafica, împodobită cu tot felul de shader-i și pixeli, cu tot felul de vertex-uri și alte cele, cu detalii și inamici în număr astronomic, nu suportă o rezoluție mai mare de 800x600. De asemenea, încerci să faci un joc up-to-date, dar oferi un mediu 2D pe care nu poți să-l rotești decât la unghiuri predefinite (ceea ce-am văzut și în Commandos 2). Chiar dacă există o tastă ce-ți înroșește toți inamicii de pe hartă și un zoom destul de puternic, tot nu este suficient pentru a nu avea surprize neplăcute (un idiot de inamic care poate apărea tocmai când ți-e lumea mai dragă, chiar imediat după ce ai dat un quicksave). Hehe, și dacă nu-ți prea place varianta cu save normal, să vezi tu ce misiune trebuie să iei de la capăt.

Multiplayer-ul este una dintre cele mai mari surprize ale ultimei apariții în serie. Acesta are de toate: cooperative, deathmatch, capture the flag. Fără îndoială, însă, punctul de atracție al jocului rămâne single player-ul.

Marii Secundari

Commandos 3 a venit cu o serie de noutăți. Din păcate, nu reușește să se ridice la nivelul celorlalte. Parcă ceva s-a pierdut. Este ca și cum primul Commandos și, poate, și al doilea, ar face parte dintre Marii Principali, iar ultimul ar coborî la nivelul Marilor Secundari. Aceasta este impresia pe care mi-a lăsat-o jocul la urmă. A! Să nu uit. Nu pot să le iert celor de la Pyro că au scos femeia din joc. De câine nu-mi pasă, dar cu femeia ce-au avut? Ticăloșii!

■ **Sebah**

Titlu	Commandos 3: Destination Berlin
Gen	RTT
Producător	Pyro StudioS
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	commandos3. pyrostudios.com

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7.3



nu și rapidiști!



Interioarele naziste

Worms 3D



Ne cheamă pământul...

Războiul a reînceput. Haosul s-a dezlănțuit, sângele curge în valuri și măcelul capătă proporții apocaliptice. Viermele s-a întors împotriva viermelui. Pământul i-a fost casă și tot pământul îi va fi mormânt. Cu mulți ani în urmă, Boggy B, un vierme între viermi, părăsit de tatăl său (plecat la pescuit prin vara lui '96), a îmbrățișat cariera armelor. Timp de 7 ani, napalmul i-a fost tată, mamă, frate și soră. Timp de 7 ani s-a luptat pentru a aduce pacea. Pacea a întârziat să apară, iar Boggy B a fost forțat să lupte cu cei asemenea lui. Tocmai când părea că sfârșitul războiului se apropie, Boggy B a fost aruncat din nou în luptă. Încrâncenată, anelida noastră a înșfăcat bazooka din cui și grenadele din lada de zestre a nevestei (victimă a războiului cunoscut în istorie drept Armaghedon) și a plecat fără să se uite înapoi. Vremea secerișului sosise...

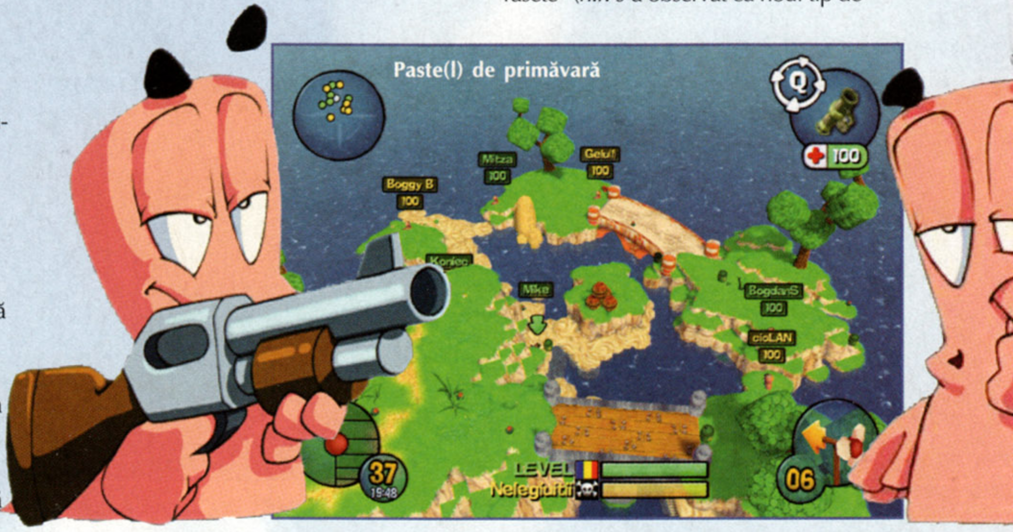
Dă-i viermelui un glonț și va vrea o armă ...

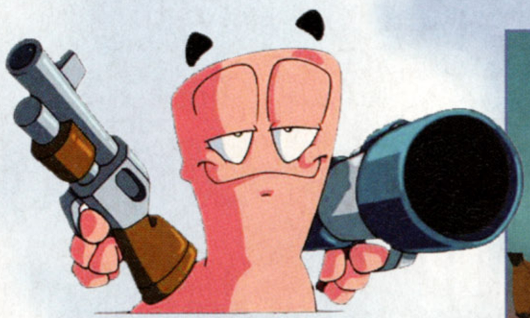
Șapte ani la rând, Boggy B a fost exploatat de către statul major Team 17. A fost trimis la luptă împotriva celor mai crânceni dușmani ai neamului viermesc. Pentru a crea haos și anarhie, Boggy B a primit un arsenal care l-ar face pe Rambo să pară un hippie iubitor de pace & flori. Armele convenționale nu le-au fost de-ajuns pentru a-l opri pe Boggy B, așa că nemiloșii viermi au apelat la forțele naturii pentru a dezlănțui haosul. Poate cea mai diabolică invenție a viermilor din Carpați a fost oaia. Nutrețul a fost înlocuit cu napalm, iar transhumanța s-a transformat dintr-o simplă sinusoidă în cea mai temută tactică militară. Prin inginerie genetică, celula teroristă „Bantu 4ever" a dezvoltat o banană atât de fragedă, încât se topește în gură. Și odată cu ea și jumătate din peisaj. Invenții au fost multe, dar puțini au fost cei care au trăit să povestească despre ele. Boggy B a fost unul dintre puținii supraviețuitori. O, cât vor regreta că l-au lăsat în viață! „Du-te la stăpânii tăi și zi-le că vrem pace", i-au spus ei. Dar a fost prea târziu. „Pace vreți? Vă dau eu pace să n-o puteți duce", șuieră printre dinți Boggy B. Cu un urlet războinic, Boggy B se repezi la un porumbel care tocmai se pregătea să-l mănânce, îl prinse de guler și îi îndesă o dinamită pe gât. Dezorientat de brusca răbufnire a lui Boggy B, porumbelul se repezi către viermii înmărmuriți, unde și explodă într-o ploaie de pene, sânge și viermi. Atunci Boggy B a fost văzut ultima dată. Legendele spun că în nopțile cu lună plină poate fi zărit pe o frunză de dud sălbatic, lustruindu-și pușca și vorbind cu porumbeii.

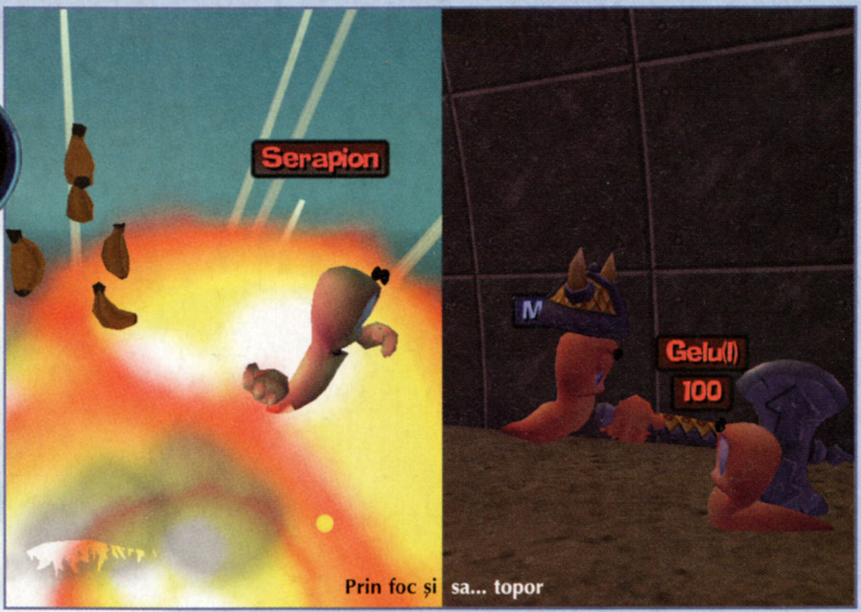
Parcă nu-i așa și e altceva

Anii au trecut, războiul părea uitat, iar cuvinte ca „banana bomb", „french sheep strike" și altele la fel de învăluite de mister erau folosite pentru a-i speria pe micuții viermi puși pe șotii. Pacea părea că s-a instalat, iar nevertebratele noastre au redevenit ființele iubitoare de frumos de dinainte. Când totul părea că a revenit la normal, zvonuri despre un nou tărâm ce abia aștepta să fie cucerit au început să circule. Bătrânii comunității, niște viermi albiți de intemperii, dar și de napalmul revărsat cu atâta dărnicie în primele războaie anelidice, l-au delegat pe Gelu, un vierme vânjos, fost membru al bandei ilegaliste „Nelegiuiții", să meargă în recunoaștere.

Merse Gelu ce merse și, dintr-odată, intră într-o altă lume. Peșterile cu care se obișnuise în vechea lume dispăruseră, lăsând loc unui peisaj format în întregime din „bucăți" cubice de scenariu aruncate alandala. Tocmai când Gelu se întreba ce se întâmplă, un bătrânel care mirosea a Team 17 de la o poștă îi apăru în față. „Nepoate, în caz că te întrebi ce este ăsta, să știi tu de la mine că tu te uiți acum la un engine 3D. Copiii sunt înnebuniți după el. Și are și poligoane și voxeli. Și se vinde, să știi!" Intrigat, Gelu se scărpină în creștetul capului, își umezi degetul cu limba și măsură viteza vântului. Surpriză! Acu' vântul nu mai bătea numai din față și din spate. Acum vântul îi deranja freza în toate direcțiile. Adică și în stânga și în dreapta. „Păi dacă vântul poate, înseamnă că și eu pot", observă cu perspicacitate Gelu și, timid, făcu un pas în dreapta. Unde îl aștepta o mină. Din fericire, mina nu explodă imediat, iar Gelu avu timp să scoată una bucată Ninja Rope și să se prindă de cel mai apropiat colț de stâncă. Mina explodă, lăsând în urmă o mică depresiune și pe Gelu al nostru cu o expresie tâmpă. *râsete* (*n.r.* s-a observat că noul tip de







Prin foc și sa... topor

vierme, și anume viermele 3D, devine mult mai expresiv în condiții de stres). Fericirea și ușurarea citindu-i-se pe față, Gelu scoase binoclul (dat de moșul menționat anterior) și, cu un ochi critic, examină împrejurimile. Ceea ce văzu îi înghețǎ sângele în vine: o ceată de trei viermi înarmați până în dinți.

Iar dacă șpadelul nu e, nimic nu e ...

Prima reacție a lui Gelu a fost să apuce blowtorch-ul care i-a fost tovarăș nedespărțit timp de 5 războaie. În același moment apăru moșulețul. „Nu e practic! Blowtorch-ul, vreau să spun. Și nici picamărul". Moșul continuă nestingherit, explicându-i lui Gelu că engine-ul 3D nu permite interioare, cu atât mai puțin tuneluri sau alte săpături, că viermii nu mai pot fi urmăriți cum se cuvine, că acolo sus există cineva care se uită la el, că ... aici Gelu ridică puțin sprânceana. „Adică sunt urmărit?" întrebă el pierdut. „Și, mă rog, cum sunt eu urmărit?" Chiar în momentul acela totul începu să se miște haotic, un urlet disperat se auzi de undeva de sus, iar moșulețul scoase un carnețel pe care notă cu litere stângace: „cameră mult prea sensibilă, trebuie un patch". Ne-ndrăznind să întrebe ce este aceea o cameră(TM) și, mai mult, ce e ăla un patch(TM), Gelu scoase pușca și o duse la ochi și... ceva era schimbat. Moșul, sfătos, îl puse în temă: „Ăsta-i 1st person. Trebuia să fie ceva care să te ajute să țintești, nu?". Pentru prima oară, Gelu se simți mulțumit. Acum putea să-și privească inamicul în ochi. Apăsă pe trăgaci și rată lamentabil. „Asta pentru că n-ai făcut instrucție", sări moșul cu gura. „Dacă vrei, Captain Carnage te poate ajuta să te obișnuiești cu împrejurimile. Și avem și o enciclopedie, dacă te interesează." Gelu aruncă un ochi prin enciclopedie și, spre ușurarea lui, lucrurile erau aproape cum le știa el. Banana stătea cuminte la locul ei, porumbeii erau și ei, oile păşteau cuminți, toporișca era agățată în cui. Războinicul din Gelu tresăltă emoționat la vederea câtorva arme noi. „Pe ălea tre´ să le meriți, așa că pune osu´ la treabă și treci la acțiune", se auzi vocea stridentă a moșului. După câteva săptămâni de lupte grele, Gelu se întoarse din ultima misiune, mulțumit de ceea ce văzuse acolo și de arsenalul ce i-a fost pus la dispoziție.

Prinzând gustul războiului, Gelu dorea mai multă acțiune. „Am niște prieteni care vor să te vadă luptând", veni providențial replica moșului. Gelu se opri din lustruirea toporului și, cu un licăr de cruzime în ochi, mârâi ceva ce în limbajul normal s-ar traduce prin „Sânge". Și sânge a fost. De-a lungul multor săptămâni, spre deliciul spectatorilor, Gelu a luptat pentru a distra miile de oameni însetați de măcel.

Lung e drumul către casă

Amintindu-și de cei pe care-i lăsase acasă, Gelu plecă să le ducă informațiile de care aceștia aveau atâta nevoie. Întors pe meleaguri natale, le povesti consătenilor că viitorul nu este prea roz, iar tacticile de care erau atât de mândri pe vremuri acum nu se mai pot folosi. Adio săpături, adio buncăre, adio explozii mărețe, adio peșteri. De-acum înainte totul va fi altfel. Timpul, necruțător, va profera ultimul cuvânt. Însă el, Gelu(I), va pleca înapoi. Războiul era prea frumos pentru a fi ratat. Noapte bună, copii!

■ cioLAN



La redacție

Titlu	Worms 3D
Gen	TBS
Producător	Team 17
Distribuitor	SEGA
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.startawar.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**8/10**
Sunet	**10/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**8/10**

8.6



Conflict: Desert Storm II

Irakienii-s de vină...

Cine vorbește despre istoria mondială a ultimului deceniu vorbește, fără îndoială, și de Irak. De fapt, m-am săturat să tot aud Irak în sus, Irak în jos, Irak la știri, la talkshow-uri, la cinematografe și la HBO. Subiectul Irak este atât de fumat încât ar trebui să fie numai scrum în țara aia și nu nisip, petrol și arme chimice (apropo, s-au descoperit până la urmă armele astea din cauza cărora a pornit ultimul război din, se putea, Irak?). Probabil că, dacă stau mai bine să mă gândesc, scrumul oricum s-a ales de ei. Un scrum cu iz texan. Să trecem mai departe însă și să ajungem la ce ne interesează pe noi – Conflict: Desert Storm II. După cum îi spune și numele, jocul este continuarea lui Conflict: Desert Storm, un joc al cărui review tot eu am avut onoarea de a-l scrie și care, dacă vă mai aduceți aminte, a fost destul de apreciativ la adresa jocului celor de la SCi.

Identitate

Primul lucru pe care l-am observat la jocul de față este că nu s-a schimbat nimic. Adică, noutățile pur și simplu nu există. În principiu, Desert Storm II este același joc, construit însă pe o altă poveste. Veți spune că tot s-a schimbat ceva: povestea. Ei bine, așa o fi, dar și cealaltă se întâmpla tot prin Irak, împușcai tot pretenari de-ai lui Sadam, salvai tot americani aflați la anaghie etc. De data aceasta cică povestea se axează pe evenimentele din Războiul din Golf din 1991 și urmărește aventurile unei trupe de elită: Bradley, Foley, Connors și Jones, la 300 de km în interiorul graniței irakiene. În primul joc erau aceiași tovarăși puși pe fapte mari care se găseau tot prin teritoriul irakian. Este drept că situația s-a schimbat. Adică misiunile sunt altele. Acum salvezi piloți americani, participi la eliberarea Kuweit-ului și îți conduci trupa de soldați spre supraviețuire și spre îndeplinirea obiectivelor misiunilor.

Amintiri

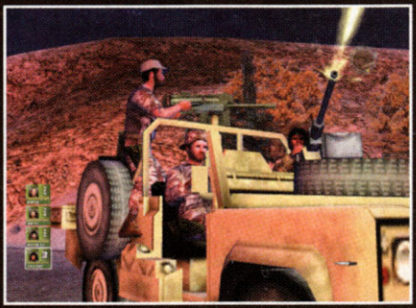
Ceea ce m-a atras la primul joc al seriei este echilibrul pe care au reușit producătorii să-l realizeze între acțiunea pur-sânge a unui FPS pus pe impresionat și tacticizarea determinată de conducerea unei trupe formate din patru personaje, fiecare excelând la un anumit capitol și fiind indispensabil pentru realizarea unei anumite porțiuni din misiune. De asemenea, datorită caracteristicilor diferite ale acestora, o misiune poate fi abordată în mai multe stiluri. Jucătorul poate prefera o abordare în forță, în care aleargă cu o mitralieră în mână și rupe tot, sau una mult mai șireată, silențioasă, în care rupe dușmanii



Un, doi, un, doi!



Sper că elicopterul e de-al meu...



Colin McRae a greșit jocul!





Friptură am făcut din ei!

unul după altul, fără a le da timp să se dezmeticească. Importanța unei asemenea libertăți acordate jucătorului reiese din punctele bune în plus date gameplay-ului.

Jocul se află undeva la mijloc între produsele de acest gen puternic tacticizate (vezi Rainbow Six 3: Raven Shield) și cele la care accentul cade mai mult pe acțiune, prezența celorlalți membri ai echipei fiind mai mult de decor (vezi Delta Force: Black Hawk Down). Din acest punct de vedere, Desert Storm are un atu important în fața celorlalte jocuri: acțiunea este la cel mai înalt grad, atmosfera este excelent creată, apropiindu-se de cea din Black Hawk Down. Dar, mai intervine și necesitatea unei anumite strategii în anumite situații, concretizată în așezarea echipei, în poziționarea membrilor ei în funcție de tipul de armă pe care-l folosesc, în alegerea celui care, pentru moment, devine conducătorul trupei.



Pare cunoscut, nu?

Importantă este și evoluția personajelor pe parcursul jocului. Misiunile duc în cele din urmă la acordarea de medalii și ridicarea în grad, simboluri care se concretizează și la nivelul bătăliilor printr-o eficiență mai mare a soldaților în misiunile cărora trebuie să le facă față. De asemenea, un personaj mai mare în grad și cu o experiență mai bogată se va descurca mult mai bine în momentul în care va fi controlat de AI, suportul pe care ni-l oferă fiind una dintre cheile succesului unei misiuni.

Cu Conflict: Desert Storm II am avut ocazia să-mi reamintesc realismul ridicat pe care primul joc al seriei l-a introdus în istoria shooter-elor. De la tipurile de arme și comportarea acestora, până la vehiculele prezente în joc, Desert Storm se vrea a fi și reușește să fie unul dintre produsele interactive cel mai apropiate de realitate. Grafica pare a fi un pic îmbunătățită față de prima serie, deși nu vă așteptați să observați diferențele la prima privire asupra jocului. De fapt, grafica își îndeplinea cu succes rolul încă din prima parte, contribuind din plin la impresia de realism pe care ți-o creează.

Merită?

Da, eu spun că merită. Merită să-l jucați pentru că și Desert Storm I merită jucat. Iar dacă îl joci pe primul, nu se poate să nu vrei noi și noi misiuni. Nu se poate să lași războiul neterminat. Nu se poate să nu-i dai afară pe irakieni din Kuweit. Nu se poate să nu guști un pic din atmosfera pe care un astfel de joc o împrăștie. Nu se poate să nu te enervezi iarăși pe sistemul tâmpit de salvări (număr fix și prea mic pentru fiecare misiune). Nu se poate să nu-ți prinzi urechile, iarăși, în controlul destul de complex, cel puțin la început, dar să-i descoperi logica și ușurința după aceea.

Însă nu mai mult. Nu vreau să mai văd un Conflict: Desert Storm 3 la fel ca primele două, doar că de această dată în Bagdad. Ar fi prea mult!

■ **Sebah**

Titlu	Conflict: Desert Storm II
Gen	Action
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	SCi
Procesor	PII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.conflict.com

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	6/10

7.4

XIII UUUUHHHHH!



M-am trezit și eu pe plajă odată... Era dimineață, de-abia răsărise soarele, iar eu înghețasem ca ultimul rocăr. Cu greu îmi puteam aduce aminte ce s-a întâmplat cu o seară înainte, d-apăi să știu cum mă cheamă. Eram un pic amețit și nu vedeam prea bine. Din fericire, auzul încă îmi mai funcționa și așa am auzit pașii ei pe nisip. Era blondă, cu ceva roșu pe ea și își zicea salvamar... Stați un pic, amestec poveștile aici. Nu era nici o blondă, era Ciolanul care mă căuta de jumătate de oră pe plajă să-i spun cum îl cheamă. Virgulă.

WOO! WOO!

Povestea lui Treișpe e asemănătoare cu a mea. S-a trezit pe o plajă, pe jumătate mort, amețit și fără memorie. Blonda cu ceva roșu pe ea s-a dovedit a fi chiar un salvamar și l-a târât până la primul telefon, după care și-a dat duhul. Chiar dacă nu știa dacă e alb sau negru până nu s-a uitat în oglindă, Treișpe a descoperit rapid că știe alte lucruri, mult mai folositoare. De exemplu, cum să tragă cu pistolul și cum să se descotorosească de nenorociții care i-au omorât blonda. Pe lângă tatuajul cu XIII, singurul lucru pe care îl avea asupra lui era o cheie de la o bancă din New York. În lipsă de idei (deh, memoria) și de alte opțiuni (deh, blonda), omul nostru s-a decis că nu ar strica o vizită până la banca respectivă. Zis și făcut. Astfel, Treișpe află că îl cheamă de fapt Steve Rowland, este un agent mai secret decât James Bond și are succes la colegele de muncă (ca de exemplu maiorul Jones, o negresă care îl tot scoate din încurcătură). Ah, da! De asemenea, el este cel care tocmai l-a asasinat pe președintele SUA.

Până în beciurile FBI-ului e cale scurtă dar, odată scăpat în libertate, Treișpe se jură să dea de capăt poveștii în care se pare că e implicat mai mult decât ar trebui. De aici până în momentul "evrika!" în care Treișpe își află adevărata identitate și pune la respect toți dușmanii nu este decât un joc. XIII îi zice.

YEAH!

XIII, jocul, este inspirat din benzile desenate cu același nume, care au cunoscut un succes imens în Franța și s-au vândut în cele din urmă în mai mult de șapte milioane de exemplare. XIII, jocul, încă nu se bucură de un asemenea succes, dar omul e om iar francezii sunt francezi, așa că speră și, din când în când, ai putea jura că sunt siguri că au dat lovitura. De ce? Pentru că XIII a fost revelația E3-ului în 2003, iar majoritatea revistelor de profil au făcut spume la gură lăudându-l. Dar totuși, de ce? Ei bine, pentru că cei de la Ubi Soft au încercat să facă XIII, jocul, una cu XIII, benzile desenate. De aici până la stilul grafic unic și la exclamațiile de "olalala!" primite pe la E3-uri nu a fost decât un pas.

Dacă există un cuvânt care să definească întregul aspect grafic al jocului, atunci acesta nu poate fi altul decât "stilat". Deși XIII are la bază engine-ul de Unreal 2, mare lucru nu o să recunoașteți din el și asta datorită cell-shading-ului folosit peste tot în joc. Dacă nu știți despre ce e vorba, imaginați-vă o grafică ce tinde mai mult spre un stil de desen animat decât fotorealism. Iar asta se potrivește de



Kabooom, înțelegeți...?



Eu venisem doar să-mi plătesc o factură...



Încă două jocuri din astea și ajung și eu guvernator



minune jocului, fiind vorba în cele din urmă de o adaptare a unei benzi desenate. Cell-shading-ul este o tehnologie care nu a fost folosită aproape deloc în jocurile pe PC, dar a dus la creșterea considerabilă a faimei unor titluri de console. De asemenea, din câte știu eu, este primul joc cu o tematică ceva mai serioasă și mai violentă în care este folosit cell-shading-ul, cei de la Ubi având astfel meritul de a scoate pe piață un produs original, lucru destul de rar întâlnit în ultima vreme și surprinzător datorită faptului că vine de la o companie atât de mare precum Ubi.

Asemănările cu benzile desenate nu se opresc aici, XIII introducând pe lângă cell-shading și alte câteva elemente grafice specifice comics-urilor. De exemplu, împărțirea ecranului în mai multe ferestre în momentele cheie ale jocului, pentru a-ți atrage atenția asupra unor evenimente importante sau pentru a-ți indica obiecte de interes vital pentru misiunea pe care trebuie să o duci la capăt. Faptul că toate acestea se întâmplă în timp real și chiar îți dau senzația că ești între paginile unor comics-uri este într-un asemenea hal de impresionant prin originalitatea ideii și realizarea sa de excepție, încât nu poți decât să rămâi cu gura căscată și să îți promiți că data viitoare când o să te întâlnești cu cei responsabili o să le strângi mâna și o să le spui "săru'mâna".

AAARRRRRR!

Elementele grafice de genul ăsta nu se rezumă doar la a încânta ochiul, ci se doresc a fi un element de gameplay important. Astfel, pe lângă diversele ferestre ce îți sar pe ecran în timpul jocului, producătorii au introdus și alte câteva găselnițe, cum ar fi de exemplu faptul că sunetele făcute de inamici, în timp ce se deplasează prin nu-ș' ce bază secretă uitată de lume, nu numai că le auzi, dar le și poți vedea (o altă asemănare cu benzile desenate).

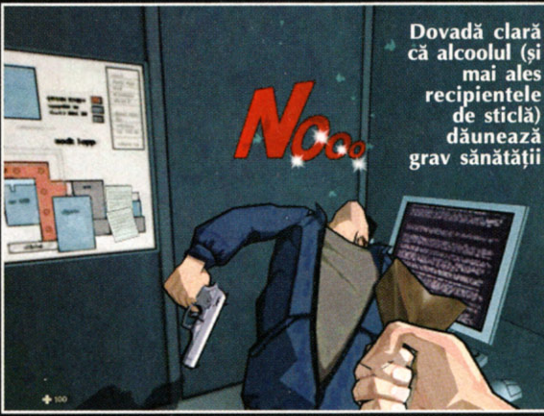
Din păcate, tot arsenalul ăsta de inovații și idei preluate din comics-uri, deși sunt extrem de simpatice și impresionante din punct de vedere grafic, au un impact mult prea mic asupra gameplay-ului propriu-zis. Misiunile "sub acoperire", în care ar trebui să fii mai negru decât noaptea și mai invizibil decât aerul, se transformă în cele din urmă tot în masacre sângeroase, atâta timp cât obiectivele misiunii îți permit asta. Dacă nu, atunci e și mai greu. Poți să te strecori jumătate de oră pe lângă soldații inamici, să fii cu geana pe fiecare pas și să memorezi toate traseele și pericolele posibile... Atâta timp cât, după zece minute în care orice ninja ți-ar spune "frate!", totul se duce de râpă pentru că un gigel te-a zărit cu coada ochiului și trebuie să iei TOTUL de la ÎNCEPUT, mulțumită sistemului de salvări absolut cretin, singurele victime ale jocului vor fi nervii tăi. E un lucru curios, pentru că în demo-ul lansat acum ceva timp exista o opțiune de QuickSave, pe când în review copy-ul testat și aprobat de Ubi, opțiunea aia salvatoare a dispărut cu totul.

Asta și alte câteva mici, dar extrem de agasante probleme ale jocului (cum ar fi faptul că uită să îmi salveze modficările aduse în profil) scot în evidență minusuri din gameplay pe care altfel le-am fi trecut ușor cu vederea.

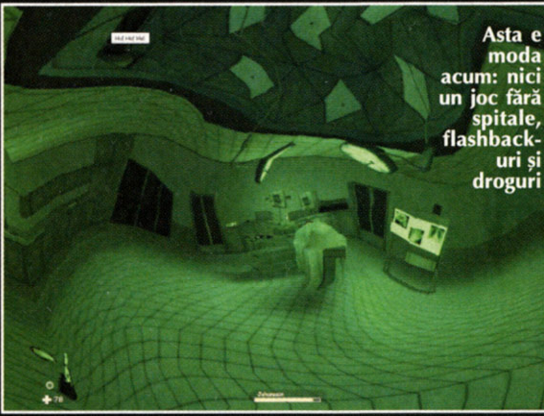
BLA BLA BLA

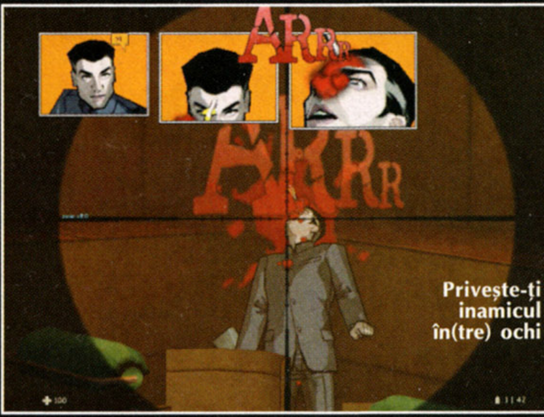
Chiar dacă, în cele din urmă, gameplay-ul oferit de XIII se folosește prea puțin de inovațiile introduse de producători, iar povestea, deși potrivită pentru niște benzi desenate, este mult prea puțin elaborată pentru un joc cu pretenții, cei de la Ubi au reușit să scoată pe piață un joc plin de stil, original, care se situează undeva deasupra majorității FPS-urilor apărute în ultimul timp. Dacă asta este suficient sau nu, depinde numai de voi...

■ Mitza



Dovadă clară că alcoolul (și mai ales recipientele de sticlă) dăunează grav sănătății


Asta e moda acum: nici un joc fără spitale, flashback-uri și droguri



Privește-ți inamicul în(tre) ochi

Titlu	XIII
Gen	FPS
Producător	Ubi Soft Paris
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.xiii-thegame.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7.5

RE-VOLT



BATTERIES FULLY CHARGED!

După cum vă spuneam în numărul trecut, a dat peste mine mania jocurilor de colecție. Adică, îmi dau seama că multe dintre jocurile vechi sunt mult mai faine decât jocurile noi ce apar acum zi de zi. După ce m-am distrat cu Turok 2 de nici nu îmi dădeam seama când trecea timpul, am pus repede mâna și pe următorul joc full oferit de prestigioasa revistă LEVEL. Știu, reclamă mascată, dar merită. În momentul în care Mike mi-a răpit Turok-ul și mi-am șters lacrimile, am cerut Re-Volt. Și a început demența vitezei prin tot felul de trasee, unul mai nebun și mai periculos decât celălalt. La prima vedere a interfeței drăguțe și copilărești am fost un pic derutat. Nu știam ce se vrea să fie, dar am dat înainte. Niciodată nu voi mai judeca un joc după copertă, mai ales jocurile vechi pe care la vremea lor nu le-am avut în mână.

Dar am și ajuns la o concluzie grea și nasoală. Sunt hotărât ca cel puțin trei-patru luni să nu mai joc nici unul dintre jocurile acestea vechi și drăguțe. Nu de alta, dar s-ar putea să rămân cu niște sechele și să privesc tot ce apare prin prisma deformată a unui jucător venit din 2000, de la jocurile cel puțin interesante și pline de feeling, la cele din ziua de azi, searbede și frumos strălucitoare.

Teleghidarea sau controlarea la distanță

Poate singurul defect al acestui joc este lipsa unei povești care să stea la baza gameplay-ului. Din nefericire, nu ai alt scop declarat decât acela de a câștiga cursele și atât. Aș fi vrut atât de mult să fi intrat în pielea piticilor ce dau din pedalele mașinuțelor acestea care ne-ar fi încântat copilăria prin '86-'87, pe când eram noi mici – sau cel puțin eu. Țin minte că împreună cu prietenul meu cel mai bun am distrus o mașinuță cu geamuri fumurii și motoraș doar pentru că mult iubitul meu tată mi-a explicat că merge pe principiul: "Vezi tu, Mihăiță... acolo la volan e un pitic mic, mic, care dă din picioare până obosește pentru a face mașina să



Prin camera trofeelor

meargă cât mai departe." Împreună cu individul de care v-am spus mai sus am luat ditamai cataroiul şi am spart maşina. Următoarea săptămână am plâns de se scuturau cămăşile pe noi crezând că am omorât prin strivire piticul ce ne încântase atâta vreme.

Aşa că aş fi vrut mult de tot, măcar în amintirea lui Mitică (piticul cu pricina), să fiu un asemenea piticot răzvrătit, care să se ia la întrecere cu restul amicilor săi prin drumurile de praf făcute în curtea grădiniţei nr. 13 de lângă Patria de către insensibilii lor stăpâni.

Oricum, scopul declarat al jocului este să faci cumva să ajungi pe locul întâi. Nu contează că vei lua nişte power-up-uri cu rachete sau cu pungi cu apă, trebuie să ieşi neapărat pe locul întâi. De fapt, nu chiar pe primul loc, pentru că primele două competiţii sunt pentru locul trei şi doi, dar măcar pentru amorul tău propriu. Ştii că mai încolo vei da de greu şi trebuie să faci cum ştii mai bine pentru a termina în puncte.

Toate maşinile ce apar în acest joc îşi găsesc corespondent şi în lumea reală. Modelele de care ai parte în prima parte a jocului sunt cele de la categoria mică, sau buget redus. Nu prea ştiu ele prea bine care este diferenţa dintre acceleraţie şi viteză maximă, grip sau greutate. Tot ce ştiu este că nu sunt cele mai bune, dar trebuie să meargă cât mai bine, cât mai mult şi cât mai repede. După ce veţi trece de prima parte a jocului, veţi băga de seamă că garajul vostru s-a umplut cu alte câteva cutii din care stau să sară nişte monştri sacri ai coridoarelor şcolilor, cu preţuri cuprinse între 400 şi 800 de dolari. Trebuie să mă credeţi pe cuvânt la chestia asta, pentru că am căutat câteva dintre maşinile respective şi mi-a cam stat ceasul când am văzut că m-ar costa salariul pe zece ani dacă aş vrea doar una dintre ele. Ca să nu vă spun că am găsit maşinuţe teleghidate ce mergeau pe benzină şi


Wait for me, guys!

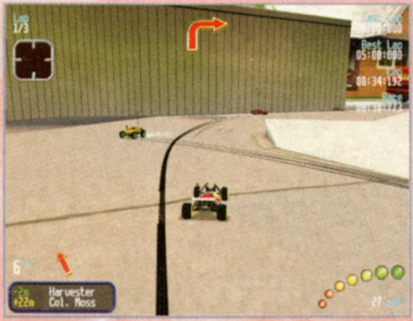
foloseau nox. Presupun că nu trebuie să vă spun la ce preţuri fenomenal de exorbitante se vând ele. Mii şi mii de dolari. Nebuni la cap americanii ăştia.

La zoo

Dacă nu vedeam cu ochii mei, nu credeam. Adică să pot să mă dau cu maşina printre labele leilor şi printre lianele maimuţelor? Aşa ceva este de necrezut. După ce că am fost debusolat de la primul traseu, când a trebuit să mă bag prin tot felul de canale, atunci când am început să mă dau prin observatoare spaţiale şi prin grădini suspendate, am zis că aşa ceva nu este adevărat. Traseele sunt tot atât de inedite pe cât de puţine jocuri simulatoare de maşinuţe teleghidate s-au făcut. Sunetele sunt pe măsura traseelor şi pe măsura maşinilor, iar armele pe care le culegi de pe drum sunt spectaculoase, mai ales că interacţionează cu mediul înconjurător. Din punct de vedere grafic, jocul stă mai mult decât bine, se apropie chiar de satisfăcător. Umbrele maşinuţelor se zăresc pe marmura de la muzeu, în apa de la zoo, în frunzele de la grădina botanică, în bălţile de prin canale şi, mai ales, pe asfaltul încins de soare. Lucirile real time de pe carcasele din mase plastice sunt atât de real time că îţi iau ochii şi îţi lasă gura apă. Ce mai, este cel mai, cea mai şi de departe cel mai tare. Nu ştiu ce puteţi vrea mai mult.

■ **Koniec**


Aaaa... Luminiţe?


Wrong f*cking way, man!

Titlu	Re-Volt
Gen	Arcade
Producător	Acclaim Ent., Inc.
Distribuitor	Acclaim Ent., Inc.
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4MB
ON-LINE	www.re-volt.com

PS2 PlayStation.2

SoulCalibur II



Clonă Tekken rupe gura târgului

Este timpul pentru o bătaie universală. Te-ai săturat ca băiețașii de prin fața blocului să facă mișto de tine când te văd? Te-ai săturat ca fetele de la școală să facă mișto de tine că vorbești numai și numai despre jocuri pe calculator și giga de RAM? Te-ai săturat să vezi la televizor cum se cheltuie o grămadă de bani pe campanii de promovare a unei constituții pe care nu o cunoști, dar trebuie să o votezi? Te-ai săturat să mergi cu autobuzul și să fii înconjurat de babe ce vorbesc doar despre medicamente, operații și despre copiii lor fenomenali și emigranți? Te-ai săturat să nu te saturi de calculator și să vrei mai mult decât oricine altcineva? Te-ai săturat să tot aștepți Mortal Kombat 15 pentru a te descărca?

Ei bine, a venit momentul să urli din tot esofagul, să pui mâna pe par, să ieși în stradă și să faci legea cum știi cel mai bine: printr-o baie de sânge și încurcături de mațe.

Excalibur duce lumea în spinare



Un lucru apoximativ nou, jocul ăsta cu bătaie se bucură de o poveste. Adică se poate juca și de unul singur, fără a fi nevoit să îi dai la poponeț AI-ului fără nici un motiv. Așadar, povestea se înfiripează încet-încet într-o consonantă istorie plină de aventuri fantasmagorice, de alegoria moarte-nuntă din Toma Alimoș și de aliterații pline de ting-tingul săbiilor și bastoanelor de bambus. Toată bălăcăria se contuează în jurul existenței a două săbii complementar suplimentare una alteia și viceversa, una ce ține cu ăia buni – tu – și alta, cea de-a doua, ce ține cu ăia răi – restul –, care săbii sunt demult pierdute și pe care toată lumea le caută din diferite motive. Unii pentru a sclavagi lumea, alții pentru a o dezrobi. Totul pornește în momentul în care te angajezi în liga căutătorilor profesioniști de săbii și te pui pe un antrenament de tip monstru. După ce Sensei Cașpică își dă acordul pentru plecarea ta în lume... pleci în lume. Pe drum te întâlnești cu unele personaje cunoscute deja nouă din minunata noastră subcultură național-orală, de genul: Spânul, Zmeul Zmeilor, Verde Împărat, dar și Ileana Cosânzeana sau Cei Trei Crai de la Răsărit. După ce fiecăruia îi vei administra o bătaie soră cu restul lumii, vei pune mâna pe niște experiențe în cifre care te cresc în grad. Astfel, cu cât vei căpăta mai multă experiență, cu atât mai mult vei fi recunoscut de lume pe unde te vei duce. Lumea, după cum am mai spus, este toată pusă pe cafteală, chit că vor să te învețe ceva sau doar vor să îți căptușească fundul pentru vremurile căcăcioase ce vor să fie.

Grafica este extraordinară. Mă mir cum de mai puteam juca SoulCalibur II când eram înconjurat de toate minunățiile alea grafice. Mii de luminițe luminau luminos primprejur, sute de sclipirici sclipiriceau când se plezneau armele între ele și pumnii în fălci. Sunetele erau pe potrivă, iar tot jocul este magnific.

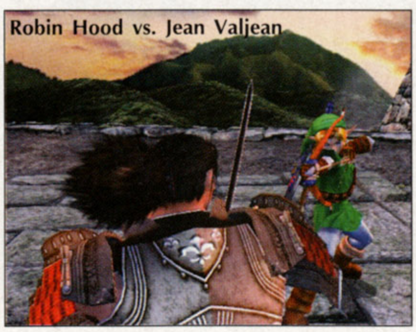
Evil rulz

Din păcate, nu poți juca pe partea Evil nici dacă vrei. Poți să faci doar ce este bine și frumos. Partea malignă din tine poate ieși la iveală doar când îi vei da omorul surorii mai mici sau lui Sebah. Că săracul Sebah nu le are nicicum la partea cu bătaia. Știe doar să dea indicații și să mănânce semințe. Dar asta este, și trebuie să ne descurcăm și cu asemenea incompetenți caftangii.

■ **Koniec**

Titlu	SoulCalibur II
Producător	Namco
Distribuitor	Namco
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Robin Hood vs. Jean Valjean



Un sclipirici

Iarna asta

CHIP și **UltraPRO Computers**

te țin lipit de calculator......
..... de noul tău calculator!

Te abonezi și câștigi!

Premiul 1

Sistem complet



procesor boxed Intel Pentium 4 2400MHz, FSB800, HyperThreading, boxe Genius 5.1 Home Theater, carcasă Chieftec Miditower, Combo DVD-ROM+CDRW LG, floppy, fax modem Rockwell, HDD Seagate Barracuda 7200.7 SATA 120GB, 8MB buffer, placă de bază Gigabyte i875, memorie 512MB (2xKingmax DDR400), monitor TFT 19" AOC LM919, OS Microsoft Windows XP Home, placă video Gigabyte Radeon 9500, tastatură+mouse wireless Genius 2.4G

Premiul 2



2 x monitor TFT 19" AOC LM919

Premiul 3

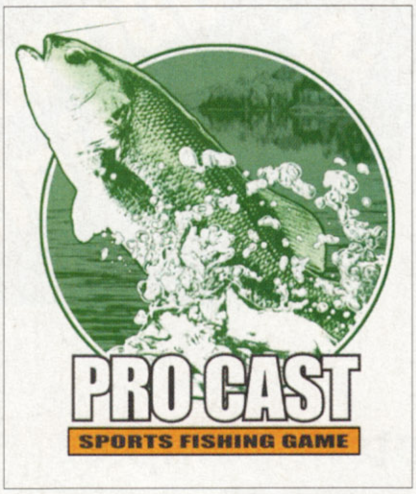


3 x placă de baza Gigabyte IK-1100

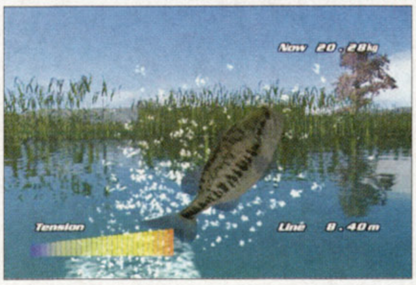
Abonează-te până la 10 februarie 2004 pe un an de zile la revista CHIP și unul din premii poate fi al tău.

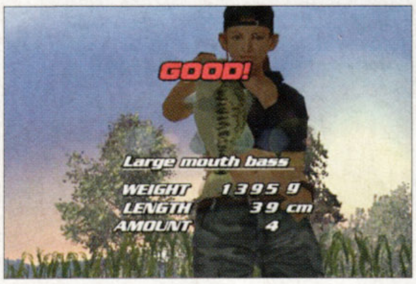
XBOX

Pro Cast: Sports Fishing Game



Sebah ne-a prezentat într-un număr mai vechi Pro Bas Fishing 2003. Era acea aberație de joc în care, ca și în realitate, vedeai ce se întâmplă cu momeala în apă. Eu am pescuit mult la viața mea, însă niciodată nu m-am gândit să-mi montez o cameră de luat vederi pe fir. Poate e o idee bună. Plus că ar veni și mai mulți pești, că doar se văd la televizor, nu? Măcar această variantă de Xbox este ceva mai realistă, în sensul că plimbi momeala pe la botul animalului, însă acesta se uită extrem de nepăsător. Așadar nu prinzi nimic... exact ca-n realitate. Poți să pui tu momeala lu' pește că cei tăcuți se vor plimba pe lângă ea ca boul pe lângă friptură. Dacă vrei în schimb să te simți bine, te poți plimba cu harta și admira pixel shader-ele, vertex-urile și momelile din geantă. Problema este că jocul poate deveni pentru unii obsesiv. Incredibila indiferență a răpitorilor poate determina apariția dorinței de a le trezi un sentiment, ceva... măcar frică. Cum stocul de bolovani este redus, iar pe mal nu poți merge pentru a lua o dușcă la Chemping, atunci poți alege cel mai greu și mai mare blincăr cu care poți încerca să-i iei cu japca. Să nu te mire faptul că AI-ul peștilor nu este surprinzător de reușit, nici că voblerul tău aduce mai mult a avion decât a pește. Ceea ce ar putea să te mire după vreo 3 ore este faptul că ai prins o fâță, de fapt cel mai mic pește din tot lacul, pe care din spirit civic îl arunci înapoi. Câtă veselie, disperarea a luat sfârșit... în fine. Te poți apuca acum să încerci a-i prinde pe cei mai mari. Și pac, lansezi, îți arunci și camera de luat vederi, și dă-i, trage, fâțâie voblerul .. Ca de obicei, nimic!





■ Locke

Titlu	Pro Cast: Sports Fishing Game
Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★☆☆☆

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Disney's Magical Quest 2

A fost odată ca niciodată un nene care conducea o ambulanță. În timpul liber desena. Într-o bună zi a desenat un șoarece pe nume Mortimer. Cu timpul, Mortimer a devenit Mickey, iar nenea a devenit bogat. Aparent fără nici o legătură, în spațiul carpato-danubiano-pontic exista un popor care-i aștepta pe conaționalii celui care conducea ambulanța. Motive ar fi fost destule. Vecinul Vasile voia înapoi cazanul de țuică luat de niște indivizi pe care nu i-am așteptat, dar care totuși au venit. Nevastă-sa, leica Safta, voia să-și mai vadă vițica arestată cu ocazia marii colectivizări din '53. Eu, mai umil, sătul de „Nu zaieț", îl voiam pe Mickey Mouse. Și o ciungă dacă s-ar fi putut. N-a fost să fie.

Cincisprezece ani mai târziu, Mike (măcar numele e de american) mi l-a adus pe Mickey. Nu la televizor, ci pe GBA. Ce am văzut în momentele imediat următoare a fost o ciorbă tipică Disney Interactive. Se ia un individ care mustește de rea-voință (în cazul nostru Baronul Pete) și i se dă un castel în gestiune, ce va fi folosit pentru „adăpostirea" unei fecioare (șoricica Minnie), răpită chiar de sub nasul unui alt individ, de data aceasta plin de intenții bune, dar mai mototol. Acest din urmă personaj este Mickey „The Cheese Master" ...MOOOOUSE!! Bineînțeles că eroul nostru este ajutat de alții ca el. Adică buni la suflet. Astfel, pe parcursul aventurii, îi veți întâlni pe Pluto, Donald și niște fantome aruncate în stradă de către pezevenghiul de Pete. Drumul către feciorelnica Minnie și, inevitabil, către infamul Pete este plin de primejdii (întruchipate de niște cârcâieci agresivi) și străbate, în ordine cronologică, un circ, o junglă, o casă bântuită și castelul lui... Pete. Din fericire, Mickey are soluția. Ajutat de un aspirator magic, de un costum de speolog și de un cal, folosit ocazional ca un tun (nu îndrăznesc să mă întreb ce folosește drept obuze), Mickey împarte dreptatea în stânga și-n dreapta. Din când în când, apar obișnuiții „boși", foarte ușor de înfrânt (trebuie să le sari în cap). Totuși, există o excepție: un nor care își va găsi sfârșitul într-un aspirator împrumutat de la Donald. Surpriza cea mare a venit la sfârșit când, înainte să pună mâna pe Pete, sărmanul Mickey a trebuit să le mai administreze „boșilor" o lecție de viață. Până la urmă, Mickey l-a pus la respect pe Pete, în lumea de dincolo de LCD a trecut o oră, iar eu nu mai vreau să vină americanii. Vreau să vină francezii să mi-l aducă pe Rahan. Măcar el are cuțit.



■ cioLAN

Producător	Disney Interactive
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	■■□□□

HardWarE

hardware

NEC LCD1700NX



Utilitatea și spațiul destul de redus pe care un monitor mic și subțirel îl poate ocupa pe un birou de lucru extrem de aglomerat, fie el și acasă, sunt clare, aproape de necontestat. Personal, m-am lovit de multe ori de această boală a birourilor supraaglomerate, cu o sumedenie de hârtii, hârtiuțe, ambalaje, produse, diferite plăci de toate culorile, mauși, telefoane, și nu în ultimul rând monitore. Da, monitoare, mai nou m-am îndrăgostit de mult iubita funcție pe care tot mai multe plăci video o oferă, pe al său nume „dual display". Dacă ar fi să revin la un singur ecran m-aș simți extrem de „înghesuit". Noroc cu diagonalele astea mai mari. Că veni vorba de diagonale mari, ei bine, în cazul acestui monitor aș putea să mă declar mulțumit... deocamdată. Aici vorbim de o un ecran cu diagonală de 17 țoli pe care poate fi afișată o imagine la o rezoluție maximă de 1280 x 1024. Cât despre rata de refresh, nu prea avem de ce să ne legăm. Deși valoarea maximă este de 75 de Hz, în cazul monitoarelor TFT n-are nici contează... Ceea ce mă doare pe mine la aceste tipuri de monitoare sunt alte chestii. Printre ele s-ar număra unghiurile de vizibilitate, timpii de răspuns și valorile contrastului sau a strălucirii. Să le luăm pe rând.

La unghiurile de vizibilitate întâlnim valori amețitoare. Valori ale unghiurilor de 170 / 170 de grade (vertical / orizontal) sunt printre cele mai mari de care ochiul meu a avut plăcerea să se bucure. Aceste valori sunt datorate unei noi tehnologii, „XtraView+ Wide Viewing Angle", ce lucrează din greu pentru a încânta într-un fel sau altul privitorul. Tot același privitor (în acest caz, eu) nu prea este mulțumit de valorile pe care le obține la contrast și strălucire. Pentru cei mai puțin avizați, eu zic că un raport de 300:1 în cazul contrastului și o valoare de 200cd/m^2 în cazul strălucirii sunt doar valori medii, cu mici tente spre acceptabil. Pot spune același lucru și despre timpul de răspuns. Aici, ecranul ne lovește cu o imagine nouă o dată la 30 de milisecunde. Din punct de vedere „office" pare o valoare acceptabilă, însă persoanele care preferă joacele rapide sau filmele vor sesiza un oarecare „delay".

Denumire: LCD1700NX
Gen: Monitor Plat
Producător: Nec
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 609 EURO (fără TVA)
Calitate:

Microsoft schimbă macazul

În grădina Microsoft încep să se simtă mișcări în ceea ce privește viitoarea consolă Xbox2. Primul pas a fost făcut prin renunțarea la procesoarele Intel, ce vor fi înlocuite cu unele fabricate de către IBM, iar al doilea pas constă în înlocuirea chipset-urilor grafice de la NVIDIA cu unele de la ATI. Și la capitolul chipset-urilor I/O (intrare/ieșire) Microsoft dorește să facă schimbări. În acest sens s-a realizat un parteneriat cu compania SiS, prin care aceasta din urmă se obligă se producă cipuri cu acest rol.



Noi orizonturi pentru distribuția SuSE

Contra sumei de 210 milioane de dolari, compania Novell s-a ales cu distribuția SuSe, una dintre cele mai utilizate distribuții Linux din Europa. În urma acestei manevre, compania IBM a devenit brusc interesată și deja a promis că va sări cu 50 de milioane de dolari - investiții în compania Novell. Bineînțeles, această operațiune nu dă prea bine în ochii celor de la Microsoft sau ai celor de la Red Hat. Ca urmare, varianta 9 va fi ultima distribuție produsă de Red Hat, care se va rezuma de-acum doar la variantele „pe bani".

SuSE

Logitech Z-680 5.1 Multimedia Speakers

Senzații peste senzații, emoții peste emoții și amintiri peste amintiri. Acestea au fost efectele pe care le-am simțit în momentul în care am dat frâu liber sutelor de wați pe care acest sistem audio îi trimitea „nervos" înspre mine. De unde atât entuziasm? Ei bine, în secunda doi mi-am adus aminte de o anumită zi din viața mea, trăită cu ceva ani în urmă, zi în care, împreună cu câțiva amici, mă aflam în fața unei scene imense, plină de fum și lumină, scenă pe care o anumită formație presta la greu. În acel moment simțeam că prind aripi. Era absolut demențial. Era un sound pe care îl percepeam cu tot corpul. Vibra absolut tot. Până și pantalonii de pe mine. Același efect l-am întâlnit și în cazul acestor



pick hammer-e etichetate discret cu logo-ul firmei Logitech. Într-adevăr, nu se compară (ca putere) cu boxele pentru concerte, însă pentru un apartament este deja mult prea mult (indiferent de cât de înțelegători ar fi vecinii)!

Logitech Z-680 pompează 188 de wați din subwoofer, câte 62 de wați din fiecare satelit și 69 de wați numai din speaker-ul de centru. Bineînțeles, aceste valori reprezintă puterea reală (RMS). Calitatea incredibilă a sunetelor se datorează în special sateliților care, grație modului în care sunt construiți, redau o gamă largă din spectrul frecvențelor înalte și medii. Z-680 poate fi conectat atât la computer, cât și direct la un DVD Player. Datorită decodorilor hardware Dolby Digital, Dolby Pro Logic II și DTS incluși, se obține o experiență surround de-a dreptul incredibilă. Un alt lucru interesant îl reprezintă faptul că acest sistem audio poate fi conectat simultan la 3 surse de sunet, accesate la o simplă apăsare a unui buton.

Spre deosebire de foarte multe sisteme audio din această categorie, Logitech Z-680 dispune de un control center, prin intermediul căruia se pot configura diverși parametri de audiție, selectarea intrărilor audio, aplicarea de efecte (MPEG, Dolby Pro Logic II Movie, Dolby Pro Logic II Music, 6 Channel Direct, Stereo x2 sau Stereo) și, bineînțeles, ce e mai important (mai ales pentru vecini): volumul general. Tot pe acest control center se mai găsesc un conector pentru căști și un buton cu rol de Power/Stand-by. Controlul de la distanță al acestor parametri se poate realiza prin intermediul unei telecomenzi ce însoțește sistemul. Răspunsul în frecvență al lui Logitech Z-680 este cuprins între 35Hz și 20kHz. Din fericire, prețul prohibitiv al acestui sistem de sunet îi va salva pe mulți vecini de la surzenie.

Denumire: Z-680
Gen: Utilaj industrial
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 565 EURO (fără TVA)
Calitate:

Se acordă recompensă...

... celui care va oferi informații utile în trimiterea „tătucilor" virușilor MSBlast și SoBig la închisoare. După cum se știe, acești viruși au provocat pierderi financiare semnificative la nivel mondial. Recompensa oferită de către Microsoft ajunge la 250 de mii de dolari. Alături de Microsoft, la „vânătoare" iau parte instituții ca FBI, Interpol și Serviciile Secrete Americane. Dintr-un raport întocmit de către FBI reiese faptul că Biroul Federal deține indicii care pot duce la prinderea făptașilor.

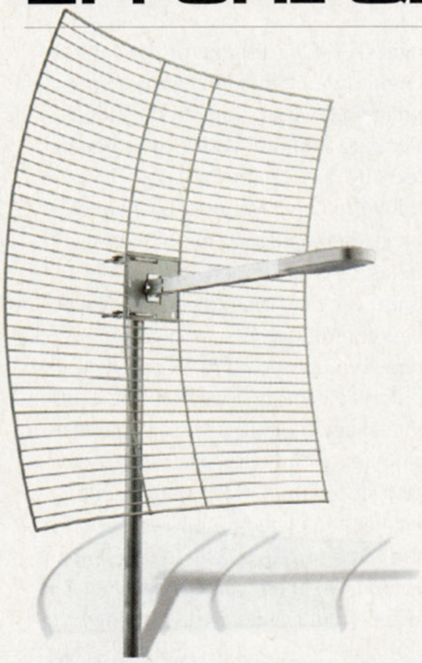


Intel iese la rampă cu un nou chipset

Compania Intel a dezvăluit numele viitorului chipset ce va substitui actualul i875P (Canterwood). Preconizat să apară cândva în prima jumătate a anului viitor, noul chipset (Alderwood) va oferi suport complet atât pentru procesoarele Intel Prescot, cât și pentru memoriile DDR2 în format dual-channel. Conform roadmap-ului Intel, se preconizează ca în 2005 să apară și chipset-ul Lakeport P, care va oferi suport pentru viitoarea generație de procesoare Tejas, pentru al căror contact cu placa de bază este utilizat sistemul LGA 775 (Land Grid Array).



2.4 GHz QLP Parabolic Antenna



La ora actuală, prețul dispozitivelor din domeniul transferurilor de date pe distanțe mari se ridică la asemenea sume încât nu oricine se poate apropia de așa ceva. Aici mă refer la transferuri de date la viteze foarte mari (de exemplu, prin fibră optică). Din momentul în care s-a descoperit această tehnologie a început o adevărată revoluție în domeniu. Din păcate, reversul medaliei constă în costurile ridicate ce trebuie suportate în cazul în care se recurge la un astfel de tip de conexiune. Cu firele de cupru situația stă oarecum altfel. Costurile sunt mult mai mici și viteza de transfer este acceptabilă, însă distanța, „barierele" ce pot interveni în timpul instalării cablurilor și durata scurtă de viață sunt probleme care nu pot fi rezolvate.

O variantă ceva mai elegantă, din ce în ce mai utilizată și pe la noi, este folosirea undelor radio pentru transferul de date. Despre astfel de echipamente am mai avut ocazia să vorbesc în LEVEL, însă de fiecare dată a fost vorba de echipamente standard folosite în diferite încăperi, cu rază de acoperire de 300 – 350 de metri. Ce ne facem totuși în situațiile în care dorim să ne legăm la o rețea formată din PC-urile colegilor de școală sau de muncă, colegi aflați la o distanță de câțiva kilometri? În primă fază pare o chestie destul de complicată. Totuși, situația e mult mai simplă decât pare. Pentru început avem nevoie de două Access Point-uri și de două antene. În ceea ce privește Access Point-urile, acestea trebuie doar să știe să funcționeze în mod Inter Building sau să știe Bridging, adică să știe să comunice între ele. Ratele de transfer pot varia în funcție de standardul în care lucrează. Spre exemplu, AP-urile ce folosesc standardul IEEE 802.11b pot furniza rate de transfer de 11/22 Mbps, iar cele cu IEEE 802.11g merg la o rată maximă de 54Mbps.

În ceea ce privește antenele externe, există modele și modele. În cazul de față avem la dispoziție o antenă parabolică ce funcționează pe frecvența de 2150 - 2700 MHz, cu un câștig de 24 dBi. La o asemenea valoare, distanța medie până la care această antenă poate funcționa optim este de 30 de kilometri în linie dreaptă, fără obstacole în cale.

Cu alte cuvinte, antena asta este perfectă în cazurile în care... „cables simply won't do".

Denumire: CA PG24
Gen: Ultima speranță
Producător: California Amplifier
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 106 EURO (fără TVA)
Calitate:

3D Sound Stereo HeadPhones



Gusturile în materie de muzică nu se discută. Unora le place un anumit gen, altora le place un volum mai ridicat. Indiferent de categoria din care face parte, a fost oarecum rugat de părinți sau de colegi să „dea naibii mai încet", sau să renunțe la unele jocuri. Rezolvarea acestor probleme apare cu ajutorul acestei simple perechi de căști, care se pot ajusta în funcție de „textura" capului. Pentru comunicare se poate apela la microfonul inclus, uneori de un real folos.

Denumire: 3D Sound HN-750V-L
Gen: Căști cu microfon
Producător: N/A
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 5 EURO (fără TVA)
Calitate:

KME Transparent PC



Cuvântul „transparență" este din ce în ce mai utilizat (mai ales în politică). Același cuvânt caracterizează și această carcasă, de o transparență incredibilă – sistemul din interior poate fi analizat până în cel mai mic detaliu. Cireașa de pe tort o reprezintă mănușile din material textil ce însoțesc această carcasă. Cu mănuși, deci, și fără amprente pe „transparență". Cam ca în politică...

Denumire: Transparent PC
Gen: Naked PC
Producător: KME
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 85 EURO (fără TVA)
Calitate:

Logitech ClickSmart 820



Indiferent de condițiile de lucru, calitatea imaginilor rămâne neschimbată. Datorită senzorului CCD de 2,1 megapixeli se pot realiza fotografii „de familie" la o rezoluție maximă de 1700 x 1235 dpi. Imaginile pot fi stocate în memoria internă de 8 MB și pot fi vizualizate mai târziu pe ecranul LCD inclus. Camera poate fi folosită și pe post de Web Cam, caz în care devine foarte utilă în timpul unei conversații pe Internet.

Denumire: ClickSmart 820
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 179 EURO (fără TVA)
Calitate:

KWORLD Xpert TV-PVR PCI



Calitatea imaginilor diferă de la un producător de tunere la altul. În cazul de față calitatea imaginii este acceptabilă. Cea mai tare chestie este noua tehnologie S.R.P.O. (Schedule Recording in Power Off mode) – funcție ce operează numai pe un PC ce știe să „hibemeze" (cu WinXP). La o oră „t", softul se activează, pornește PC-ul, înregistrează ce are de înregistrat, după care readuce PC-ul în starea de somn.

Denumire: Xpert TV-PVR PCI
Gen: TV Tuner
Producător: KWORLD
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 32 EURO (fără TVA)
Calitate:

CineMAU' aproape perfect



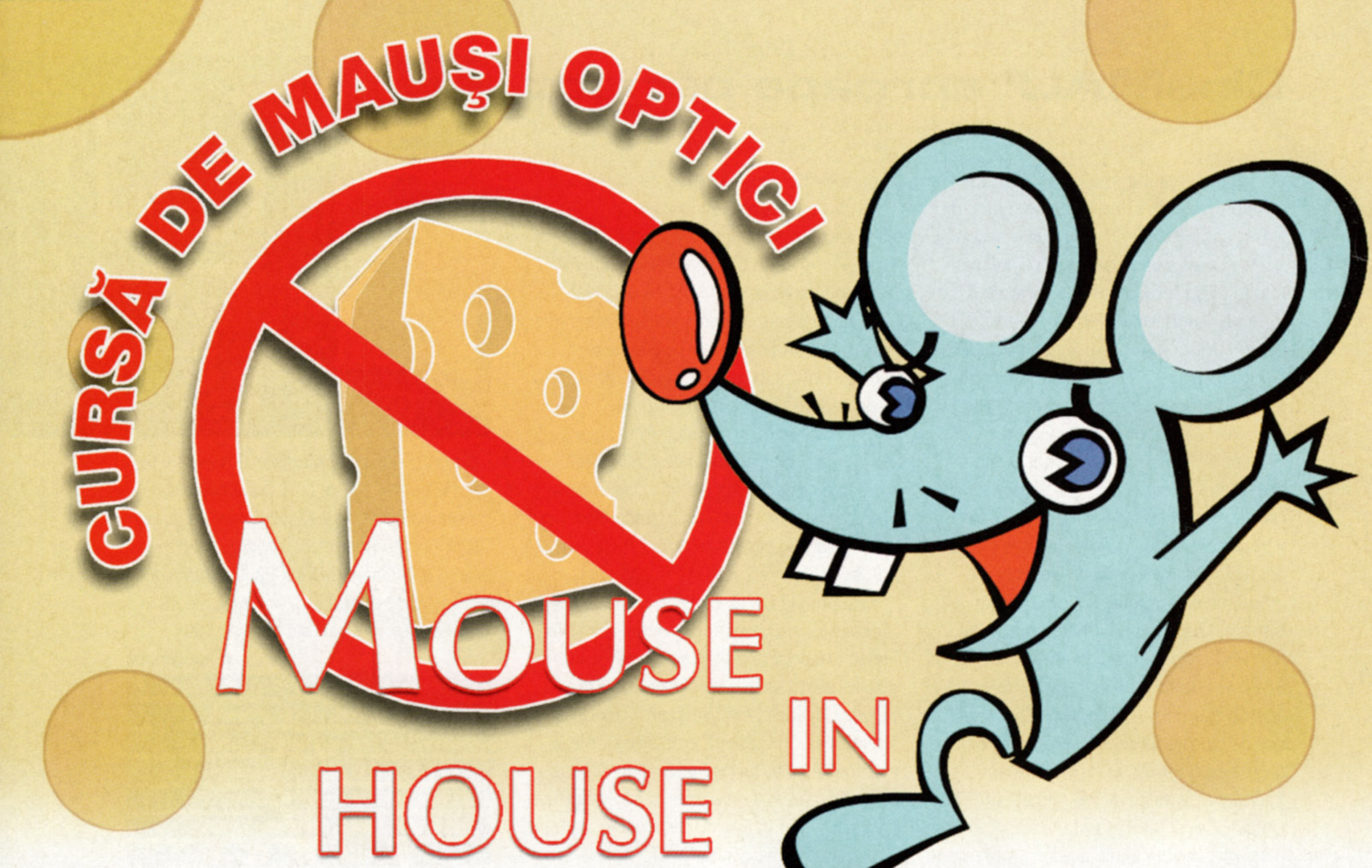
Experienţa înghesuielii şi a seminţelor omniprezente în sălile de cinema va fi de acum complet diferită, înlocuind scaunele uzate şi prea puţin comode cu încântarea fotoliului cu sprijinitoare de picioare (vreo 4 perne sau măsuţa de cafea) din sufrageria home-ului propriu şi personal. Şi pentru că această invenţie era musai să aibă o denumire pentru elogierea sa în faţa vecinilor, i s-a spus simplu „Home Cinema". Ulterior i s-a adăugat şi controversatul Theater. Din multitudinea de produse dedicate acestui gen de petrecere a timpului pe care nu îl avem, am ales spre detaliere o mândreţe de boxe JBL cu o aromă de sistem mai exotică: Harman/Kardon. După achiziţionarea unui nou film DVD, cei mai mulţi dintre noi se reped acasă să îl introducă în unitatea dedicată acestui scop. În cazul nostru este vorba despre numita DVD25. Spre deosebire de un player obişnuit, în cazul acesteia întâlnim opţiuni ceva mai rafinate (VCD, DVD, CDA şi MP3). Pentru a stăpâni toată herghelia de funcţii ale acesteia, ni se pune la dispoziţie un ecran LCD ce afişează mândru toţi parametrii funcţionării, parametri a căror setare se poate face uşor cu telecomanda iluminată (lucru util în întunecimea camerei). Odată decodat, semnalul este trimis spre un aparat cu funcţii de procesare atât pe partea de sunet, cât şi sub aspectul video. AVR2550 este produs de aceeaşi companie americană (H/K) şi nu este nimic altceva decât un „mic" amplituner. Chiar dacă la vederea conectorilor săi vă poate apuca ameţeala, nu e cazul să panicaţi. Manualul ce-l însoţeşte poate concura cu succes dicţionarul limbii române (DEX). Ca şi în cazul unităţii DVD, controlul se face de la butoanele de pe panoul frontal, dar şi din telecomandă; opţiunile sunt însă ceva mai multe aici. Decodarea audio include Dolby Prologic, DTS şi Logic 7, iar dacă vă plictisiţi de film puteţi asculta posturile de radio preferate de pe frecvenţele FM sau AM. Pentru a vă da seama la ce este util un astfel de aparat, lista cu dispozitive ce pot fi conectate la el conţine DVD, CD Player, casetofon sau orice alt dispozitiv digital sau nu. Pe partea audio, cele două piese menţionate se bazează pe un set de boxe JBL 5.1, cu o putere ameţitoare de 350 de waţi şi o fidelitate de invidiat. În ciuda vecinilor (sau de dragul lor), aceste scule vă vor ţintui cu siguranţă în faţa televizorului.

■ BogdanS

Denumire: AVR2550 + DVD25 + SCS20
Gen: staţie cu DVD player şi multe boxe
Producător: Harman/Kardon + JBL
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: 395+429+419 EURO (fără TVA)
Calitate:

CURSĂ DE MAUŞI OPTICI

MOUSE IN HOUSE



Dacă ar fi să analizăm puțin istoria computerelor din momentul în care au luat naștere și până în ziua de azi, am rămâne muți de uimire la câte chestii interesante am afla sau câte faze le-a debitat unora imaginația până să se ajungă la formele și tehnologia actuale. Bineînțeles, acestea nu se vor opri aici. Datorită tehnologiilor de care dispunem, viteza de dezvoltare a crescut considerabil.

Că tot ziceam de lucruri vechi, unul dintre componentele de bază în interfața om – mașină este mausul. Primul astfel de dispozitiv a luat naștere în anul 1964, era construit din lemn, afișa o formă pătrățoasă și avea în dotare un singur buton. Principiul de funcționare era oarecum asemănător șoriceilor cu bilă de astăzi. Diferența era că nu avea în dotare bila în cauză, ci se folosea de două rotițe ce făceau contact direct cu suprafața de rulaj. De atunci, mausii au fost modificați în fel și chip, forme, culori, număr de butoane și rotițe de scroll.

Recent a apărut însă o altă specie de mauși, care folosesc o tehnologie nouă, ce nu mai implică tot soiul de biluțe sau rotițe, mișcarea dispozitivului fiind interpretată electronic de un senzor optic mult mai precis și mult mai simplu de întreținut. Tot în ideea de confort au fost creați mausii fără fir. Aceștia folosesc unde radio și funcționează la distanțe mici. Ce mai, ăștia wireless sunt ca lumea, gamerii știu de ce!

Și-acum, gata cu blabla-ul. Fiți pe fază, că începe cursa de mauși optici, dar nu vă lăsați pe tânjală! **(La pagina 58 este un talon pe care îl completați și poate că unul dintre acești rozători optici se va lăfăi pe birourile voastre!)**

CLASA MINI

A4Tech MOP-17

Rezoluție: 400 CPI
Număr butoane: 3
Lungime fir: 180 cm
Tip conectare: PS/2

+ culoare
+ prompt în comenzi
– dimensiune

Nota LEVEL:	6,13
Performanță:	7,83
Design:	7
Distribuitor: RHS Company	
Telefon: 021-331.00.67	
Preț: 10,5 USD (fără TVA)	

În deschidere, am un mic anunț de făcut. Pe durata acestui test vă recomand (dacă este cazul) să scoateți pisica din cameră sau să o trimiteți la plimbare. Primul șoricel ce intră pe scenă face parte din categoria mini. Acest maus poartă o haină albăstruie, cu mici elemente argintii, realizată de casa de modă A4Tech. Datorită dimensiunilor acestuia, se pretează persoanelor cu mâini mai mici sau utilizării împreună cu un notebook atunci când ne aflăm într-o delegație pe la prieteni. Datorită rotiței de scroll foarte silențioase, navigarea pe Internet devine o plăcere.



BenQ M101

Rezoluție: 400 dpi	+ design
Număr butoane: 3	+ cablu lung
Lungime fir: 170 cm	– rotiță scroll
Tip conectare: USB	

Nota LEVEL:	5,91
Performanță:	7,25
Design:	8
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 11,9 USD (fără TVA)	

Următorul concurent face parte din aceeași clasă „mini" datorită vârstei fragede. Tânăr, tânăr, dar voinic. În acest caz, concurentul este ceva mai rotund la față, are o culoare metalizată și un nas/buton ce stă tot timpul aprins, indiferent dacă înainte a petrecut sau nu cu prietenii. Deși este cel mai mic maus din comparativ, oferă un feeling plăcut în folosire, în special în aplicațiile de birou. M101 mai are încă 3 frați perfect identici, diferența dintre ei constând în culoarea tricoului.



Logitech M-RAA93

Rezoluție: 400 dpi	+ wireless
Număr butoane: 3	+ gentuță de transport
Lungime fir: Wireless	+ design
Tip conectare: USB	

Nota LEVEL:	6,29
Performanță:	7,83
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: N/A	

Ultimul concurent la secțiunea mini vine tocmai din Canada. Din punct de vedere fizic, ni se confirmă zicala că în zonele de munte se trăiește mai bine. Probabil puritatea aerului și alimentația sănătoasă au făcut din acest maus unul mai deosebit. Are un aspect exterior foarte îngrijit, foarte asortat, însă are și unele probleme de zgomot create de urechiușe (probabil a fost urecheat de mic). La câte năzbâtii a făcut, a rămas și fără codiță. Conectarea la PC se face wireless, vârful codiței conectându-se la un port USB.



CLASA ADOLESCENȚI

A4Tech SWOP-48 Big Thumb

Rezoluție: 800 CPI	+ ergonomie
Număr butoane: 3	+ rezoluție
Lungime fir: 120 cm	+ silențios
Tip conectare: USB-PS/2	

Nota LEVEL:	6,61
Performanță:	8,33
Design:	8
Distribuitor: UltraPRO Computers	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 12 EURO (fără TVA)	

Odată cu acest concurent, trecem la o altă categorie de vârstă. Aici se observă deja alte linii și o gândire mult mai matură din toate punctele de vedere. În cazul de față avem de-a face cu un maus ce a suferit câteva „malformații" în ceea ce privește aspectul exterior. Pe una din părțile laterale dispune de o mică fantă ce permite utilizatorului să-l strunească mult mai lejer în timpul lucrului. Pentru prima oară în maratonul nostru întâlnim un concurent ce dispune de un adaptor ce îi permite să se conecteze la computer fie pe PS/2, fie pe USB.



Logitech MX310

Rezoluție: 800 dpi	+ precizie
Număr butoane: 6	+ silențios
Lungime fir: 170 cm	+ culoare
Tip conectare: USB-PS/2	

Nota LEVEL:	7,26
Performanță:	9,33
Design:	8
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-2225041	
Preț: 29 EURO (fără TVA)	

MX310 este unul dintre cei mai deștepți șoareci din această categorie. Juriul a fost plăcut impresionat de prestația sa la probele numărului de butoane, a conectării duale (USB/PS2) și a capacității de procesare a unei imagini cu 4,7 megapixeli pe secundă. Amplasarea butoanelor laterale este foarte bună, neexistând posibilitatea ca acestea să fie apăsate din greșeală atunci când mausul este mutat pe sus, la propriu. În acest caz, putem trage concluzia că în jocuri sau la navigarea pe Internet MX310 obține rezultate remarcabile.



Microsoft IntelliMouse Explorer

Rezoluție: 800 dpi
Număr butoane: 5
Lungime fir: 180 cm
Tip conectare: USB-PS/2

+ ergonomie
+ software
– greutate

Nota LEVEL:	7,17
Performanță:	9,41
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 34 EURO (fără TVA)	

La un asemenea nume, avem și un șoarec pe măsură. Pe cât îi este de lung numele, pe atât de mare îi este și corpul. Într-adevăr, cei cu palmele mari se vor bucura din plin să lucreze cu acest maus. Principala lui calitate este realizarea unei colaborări de succes și de foarte lungă durată între om și mașină. Tot la acest concurent avem parte și de o premieră în ceea ce privește materialul antiderapant, aplicat în zonele cheie. Poziționarea celor două butoane laterale este foarte bună, însă sunt mult prea sensibile.



MS Industrial MM-600T

Rezoluție: 500 dpi
Număr butoane: 3
Lungime fir: 130 cm
Tip conectare: PS/2

+ durabil
+ rezoluție dinamică
– design

Nota LEVEL:	6,11
Performanță:	8,50
Design:	6
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 9,13 USD (fără TVA)	

Datorită aspectului său, acest maus dă impresia de putere, de rezistență, de sobrietate. O fi oare din caza denumirii, MS Industrial? O fi oare pentru uz industrial? S-ar spune că acest maus este făcut pentru lucrări foarte grele. Vă imaginați probabil un mediu cu mult praf, zgomot, frig, umezeală și cu un individ nervos, înconjurat de utilaje, care dă la greu clici pentru că nu știu ce pompă hidraulică nu are suficientă presiune... Posibil să existe și acest scenariu, însă cu siguranță acest maus nu te va lăsa la greu, indiferent de conjunctură.



Samsung OMS3PB

Rezoluție: N/A
Număr butoane: 3
Lungime fir: 180 cm
Tip conectare: PS/2

+ culoare
+ greutate
– rotiță scroll

Nota LEVEL:	6,01
Performanță:	7,50
Design:	8
Distribuitor: DECK Computers	
Telefon: 021-4343400	
Preț: 9,36 USD (fără TVA)	

Primul lucru care îmi vine în minte când privesc acest șoricel este cuvântul *grație*. Nu știu exact din ce motiv, probabil datorită formei asemănătoare unei siluete feminine. Sau datorită culorii albe, cu puternice semnificații de puritate? Tot ce e posibil. Totuși, acest maus inspiră încredere. Și pentru a dovedi acest lucru, este singurul dispozitiv de acest gen ce are o garanție de 3 ani de zile, ceea ce denotă calitate și încredere. Din păcate, rotița de scroll este destul de gălăgioasă, în special în momentele în care se abuzează de bunătatea ei.



CLASA ADULȚI

A4Tech RFSOP-35

Rezoluție: 400 dpi
Număr butoane: 3
Lungime fir: Wireless
Tip conectare: PS/2

+ direct reîncărcabil
+ se încarcă rapid
– necesită fir la încărcare

Nota LEVEL:	5,43
Performanță:	6,66
Design:	7
Distribuitor: RHS Company	
Telefon: 021-331.00.67	
Preț: 24,2 USD (fără TVA)	

Mda, am trecut la altă clasă. Clasa celor mai copți la minte. Clasa celor ce trăiesc pe propriile picioare, au un venit sigur, cu alte cuvinte, nu depind de nimeni. Acesta e avantajul de a fi adult. Acest maus este fără fir, are un design foarte matur, însă tot nu se poate dezlipi de portul USB. Deși baza o are pe PS/2 și este wireless, în caz de nevoie se poate apela la bunul USB să îl ajute cu puțină tensiune pentru baterii. După o repriză consistentă de energizant, mausul cu forțe proaspete este gata să dea piept cu dușmanul.



A4Tech RFSOP-48

Rezoluție: 800 dpi
Număr butoane: 3
Lungime fir: Wireless
Tip conectare: USB-PS/2

+ 4 baterii reîncărcabile
+ receptorul se comportă ca un încărcător
+ confortabil

Nota LEVEL: 6,57
Performanță: 8,33
Design: 8
Distribuitor: RHS Company
Telefon: 021-331.00.67
Preț: 24,2 USD (fără TVA)

Deși face parte din aceeași familie, RFSOP-48 e ceva mai șmecher. Conștient de faptul că nu mai vrea să fie pecetluit cu un fir, el vine în pachet cu două seturi de acumulatori. În acest mod, un set este forjat, în timp ce celălalt este la realimentat în baza wireless-ului, și tot așa. Pentru că asta nu era suficient, mausul nostru și-a mai tras și o freză ergonomică, să dea exemplu tinerilor fără experiență. Distanța maximă în care comunicarea între cele două echipamente este considerată optimă atinge 2 metri.



BenQ M301

Rezoluție: 800 dpi
Număr butoane: 5
Lungime fir: Wireless
Tip conectare: USB-PS/2

+ feeling
+ număr butoane
– pretențios la suprafața de lucru

Nota LEVEL: 5,91
Performanță: 7,25
Design: 8
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 26,5 USD (fără TVA)

Spre deosebire de mulți alții, acest M301 este unul dintre cei mai eleganți mauși care s-au perindat pe podiumul nostru. În acest sezon, BenQ a hotărât să îmbrace acest șoricel într-un costum ceva mai relaxat, fără prea multe briz-brizuri, cu niște culori mai odihnitoare, dar în aceeași măsură foarte cochet. Dispozitivul radio de recepție se asortează perfect nuanței, ba chiar mai mult, dispune de un beculeț ce semnalizează orice activitate a mausului.



Logitech MX700

Rezoluție: 800 dpi
Număr butoane: 8
Lungime fir: Wireless
Tip conectare: USB-PS/2

+ design
+ precizie
– preț

Nota LEVEL: 7,57
Performanță: 9,66
Design: 10
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 79 EURO (fără TVA)

În cele din urmă, am ajuns la ultima piesă din puzzle sau, mai bine zis, la veteranul testului. La modul în care se prezintă la capitolul dotări, design sau ergonomie, acest maus sparge toate tiparele cu care ne-am obișnuit până acum. Forma în care este construit, numărul uriaș de butoane și sistemul wireless (care în același timp este și încărcător) au funcționat în testul nostru fără probleme. Spre deosebire de ceilalți concurenți, MX700 dispune de un indicator ce se activează în momentul în care cantitatea de energie din acumulatori este foarte mică.



Nume	Conec-tare	Notă scroll	Rezoluție	Notă design	Notă ergonomie	Notă perfor-manță	Nota Level
Logitech MX 700	ambele	9	800 DPI	10	9	9.66	7.67
Logitech MX 310	ambele	9	800 DPI	8	8	9.33	7.26
Microsoft IntelliMouse Explorer	ambele	8	800 DPI	7	7	9.41	7.17
A4Tech SWOP48	ambele	8	800 CPI	8	8	8.33	6.61
A4Tech RFSOP48	ambele	8	800 CPI	8	8	8.33	6.57
Logitech Cordless Optical Mouse	USB	9	400 DPI	7	7	7.83	6.29
A4Tech MOP-17	PS/2	8	400 CPI	7	6	7.83	6.13
MS Industrial MM-600T	PS/2	7	500 DPI	6	5	8.50	6.11
BenQ Optical Mini Mouse	USB	7	400 DPI	8	6	7.75	6.01
Samsung OMS3B	PS/2	4	800 DPI	8	7	7.50	6.01
BenQ M301	ambele	6	800 DPI	8	8	7.25	5.91
A4Tech RFSOP35	PS/2	8	800 DPI	7	7	6.66	5.43

Scăpați din cursă

Șoarecii în discuție au fost alergați pe diferite suprafețe și tipuri de pad-uri. Primul și cel mai simplu a fost pad-ul acoperit cu material sintetic, urmat de două modele de pad-uri din plastic: unul simplu, de culoare neagră, iar celălalt imprimat cu o fotografie. Următoarea cursă a fost formată dintr-o suprafață acoperită cu o coală de hârtie albă. În fine, testul s-a terminat cu alunecări pe două pad-uri mai speciale, unul acoperit cu sticlă, iar celălalt fabricat din metal.

Nu vreți să auziți prin ce-au trecut maușii ăștia: desktop-uri de Windows XP în toate rezoluțiile imaginabile, Photoshop 6.0 și CorelDraw 9.0 dar, evident, „bucuria" testului au fost FPS-urile (Counter-Strike – a fost un headshot show de milioane –, Call of Duty și Halo) și strategiile (Empires: Dawn of the Modern World și Commandos 3: Destination Berlin).

■ BogdanS

GET MOBILE

Sony Ericsson T630

Noul model T630 este cel mai recent telefon Sony Ericsson ce a fost lansat pe piața mobilelor GSM. Per ansamblu, T630 este un model „copiat" după T610, lansat cu ceva vreme în urmă, la care s-au adus îmbunătățiri majore în ceea ce privește aspectul exterior, display-ul mai performant, suportul pentru Yahoo! Business Messenger și interconectarea acestuia într-o rețea prin intermediul unor noi funcții wireless incluse. Sony Ericsson T630 este un model tri-band, are o cameră digitală CIF inclusă și un ecran color pe 16 biți. Atenția acordată de către producător camerei foto se concretizează în funcția Quick Share. Aceasta devine extrem de importantă în momentul în care utilizatorul dorește să arate o imagine unor prieteni, familiei sau unor colegi. Prin simpla apăsare a doar două butoane se poate obține o fotografie care va fi transmisă automat destinatarilor prin intermediul porturilor bluetooth, infra-roșu, unor mesaje multimedia (MMS) sau prin poștă electronică.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 43 x 17 mm
Greutate:	92 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 750 mAh
Stand-by:	aproximativ 315 ore
Talk time:	maxim 14 ore



Sendo X



Ca orice alt telefon de ultimă generație ce se respectă, și acest terminal mobil are incorporată o cameră foto digitală. Aceasta dispune de zoom 4x și de funcții de reducere a efectului de ochi roșii. Sendo X este un telefon construit pe platforma folosită de Nokia pentru telefoanele din seria 60. De aici rezultă faptul că Sendo X a moștenit cu succes o sumedenie de calități și facilități. Pentru a întregi lista acestora, producătorii s-au ocupat mai îndeaproape de tot ce ține de sunet și audiție. În acest sens, telefonul conține un sistem polifonic foarte performant intitulat „dual acoustic chamber speaker system". Acest sistem iese în evidență în momentul în care se folosește telefonul pe post de MP3 player. Pentru că veni vorba de MP3-uri, capacitatea de stocare atribuită acestui segment este de 32 de MB. Bineînțeles, această memorie poate fi expandată cu ajutorul card-urilor SD sau MMC.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 49 x 23 mm
Greutate:	120 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Nokia 7700

După lansarea deja celebrului N-Gage, compania Nokia nu a stat prea mult pe gânduri și a scos pe piață un nou dispozitiv menit să întregească această serie. Nokia 7700, ca de altfel întreaga serie 90, are la bază sistemul Symbian. În mod cu totul special, 7700 oferă un număr foarte mare de facilități și de opțiuni, unele dintre ele fiind prezente în premieră pentru telefoanele Nokia. Una dintre cele mai importante este ecranul de tip touch-screen ce are o rezoluție maximă de 640 x 320 pixeli. Pe lângă acesta, telefonul mai conține și o cameră VGA digitală, un radio FM, opțiuni de MMS și EDGE și, nu în cele din urmă, suportul pentru card-uri MMC.

Nokia 7700 dispune de o memorie totală de 64 de MB, însă doar 25 dintre ei sunt disponibili după bunul plac al utilizatorului. Dacă voi credeți că nu sunt suficienți, puteți să apelați la cardul MMC de 64 de MB ce se vinde împreună cu telefonul. Acesta poate fi folosit pentru a stoca diferite tipuri de fișiere.

Acest telefon are trei moduri de operare: normal, flight și office. În modul flight absolut toate activitățile „radio" sunt oprite, telefonul fiind folosit doar pentru MP3 Player, FM Radio, AAC, PIM sau Bluetooth.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	134 x 80 x 22 mm
Greutate:	183 g
Display:	Touch screen - 65000 culori
Rezoluție Display:	640 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 1300 mAh
Stand-by:	până la 10 – 11 zile
Talk time:	maxim 4 ore



■ BogdanS

Service autorizat



Kerekes Felix – @

Am o problemă cu TV-Out-ul și anume că se vede alb-negru. Recent însă am observat că dacă îmi restartez calculatorul imaginea de pe televizor se vede în culori. Atunci când îmi intră în Windows (2000) nu mai apare nimic pe televizor sau se vede alb-negru în cazul în care am activat al 2-lea monitor (TV) din Display Properties la tab-ul Settings.

R: *Problemă gravă: nu mi-ai spus ce model de placă grafică este montată în PC-ul tău. Să presupunem că ai avea o placă NVIDIA. În acest caz, încearcă pentru început să-ți instalezi cele mai noi drivere (pe CD-ul de luna aceasta găsești cel mai recent Detonator pentru Win2K/XP). După instalare încearcă să treci TV-ul în mod „Clone", adică să îți afișeze aceeași imagine ca și pe monitor. Dacă nici așa nu obții un rezultat pozitiv, treci pe modul output TV-only din Device Selection. Dacă nici așa nu ai culori, asigură-te că modul de codare video din tab-ul Format este PAL. Dacă tot nu primești nici un rezultat pozitiv, încearcă să faci rost de un alt cablu adaptor de la S-Video la RCA. Eventual, încearcă mai multe modele de cablu adaptor.*

Radu Gruia – @

Mi-am instalat Windows XP Professional dar am două mari probleme!!! După ce stau puțin pe Internet sau chiar dacă ascult muzică sau orice altceva mi se blochează calculatorul din senin, când mi-e lumea mai dragă! Trebuie să dau reset de vreo 7 ori pe oră. Mai rău, uneori mi se blochează și nici nu mai intră în Windows, îmi dă un ecran albastru și se resetează automat. Nici în Safe Mode nu vrea! Am formatat de vreo 4 ori hard-ul și după o lună tot la fel, mi-am schimbat hard-ul, iar pe ăsta nu vreau să-l mai formatez. Am un AMD Athlon XP 1600 la 1,4 GHz, GeForce 2 cu 64MB, 512 MB RAM DDR 333, placă de bază Matsonic MS8137C, HDD 80 GB Seagate Baraccuda 7200 RPM, CD-Rom Samsung 52X, CD-RW Samsung 24-10-40X, placă de rețea Realtek și un TvTuner Wayjet.

R: *Problema ar putea fi legată de memorii. Încearcă să setezi memoriile pe SPD (opțiune din BIOS). Un timing setat greșit poate genera diverse probleme, mai ales dacă respectivele module de memorie nu sunt identice sau nu sunt produse de aceeași firmă. În cazul în care nu reușești să rezolvi nici așa problema, încearcă să scoți de pe placa de bază câte un modul de memorie și să repornești PC-ul. Astfel poți să afli mai exact care modul îți face probleme și, eventual, să îl schimbi dacă mai este în garanție.*

Fii atent și la temperaturi. Simptomele îmi spun că pe procesorul tău coolerul este fie prea mic, fie montat incorect.

Titus Ardeavn – @

Am un AthlonXP 1600+, 512 DDR Ram 266MHz, RADEON 8500, 64MB DDR, un Segate Barracuda la 80GB și folosesc Windows XP.

1. De ce nu mi se închide PC-ul, după ce-i dau Turn Off, se închide pentru 2 secunde și pornește iar, fiind nevoit să-l închid manual. Ce e curios e că se întâmplă doar uneori, 3 săptămâni da, 2 nu, și tot așa. Care ar putea fi problema?

2. Mai am un HDD de 40GB Maxtor, care nu mi-l mai vede Windows-ul sau alte programe, dar îl vede BIOS-ul. Știu că are probleme și bad-uri, dar aș putea să separ o parte din el și să-l pot folosi pe slave?

3. Trebuie sa apară Half-Life 2. O să-mi meargă? Ar fi o opțiune să schimb placa video la un RADEON 9600 sau 9500, care am înțeles că se descurcă bine datorită tehnologiei DirectX9, dar au scoruri relativ mici în 3DMark2001, sau un GeForce4 Ti4200 cu tehnologie DirectX8, care scoate scoruri f. bune in 3DMark2001, dar nu știu dacă poate duce HL2-ul sau jocurile care o să urmeze. Sau să nu schimb nimic că oricum a început să se schimbe toată tehnologia computerelor, apar procesoarele de 64 biți, plăcile grafice nu vor mai fi pe AGP, se va introduce noul slot PCI, HDD își schimbă și ele statutul... deci, configurația asta mă mai ține, pentru HL2, și ce o să urmeze în următoarele 6-9 luni?

R: *1. Eu am scăpat de problema asta cu niște update-uri ale Windows-ului.*

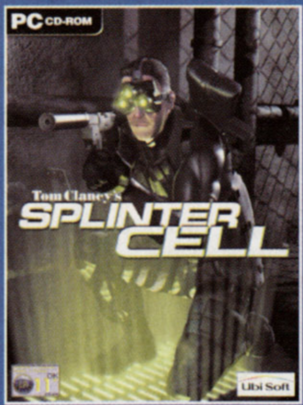
2. Problemele legate de HDD-urile cu bad-uri pot fi de două feluri. Adică se pot sau nu rezolva. Dacă ai idee cam în ce parte a HDD-ului se află zona de bad-uri, încearcă să boot-ezi în DOS, după care să rulezi un PQMagic de DOS. Cu ajutorul lui poți să îți creezi o partiție pe respectivul HDD până sau după zona de bad-uri, după care dai un format. Dacă sectoarele de bad-uri sunt împrăștiate pe tot Hard Disk-ul, atunci mare lucru nu prea ai ce să-i faci.

3. Da, într-adevăr, la un moment dat o să apară și Half-Life 2, care, stai liniștit, o să ruleze pe placa ta video, însă cu un frame rate care va tinde spre zero. De aceea îți recomand să faci un upgrade.

Chestia asta cu tehnologiile ce vor apărea este oarecum cu cântec. Întotdeauna producătorii își pun probleme în momentul în care doresc să lanseze ceva nou. Oare se mai oferă suport pentru vechile produse, se mai asigură compatibilitatea între ceea a fost și ceea ce va apărea? Până în momentul apariției noilor tehnologii care, apropo, nu vor veni toate deodată, merită făcut orice alt upgrade necesar până în momentul respectiv.

■ **BogdanS**

CONCURS LEVEL ȘI Ubi Soft ENTERTAINMENT



Câștigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell

Din ce s-au inspirat producătorii jocului XIII?

a. benzi desenate ☐
b. film ☐
c. videoclip ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului XIII din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI THRUSTMASTER®



Câștigă Tacticalboard

Ce clasă de produse hardware face obiectul testului comparativ din acest număr LEVEL?

a. plăci video ☐
b. boxe ☐
c. mauși ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în rubrica hardware din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI INTERFILM



Câștigă un tricou

Cine este actorul care interpretează rolul principal în filmul The Medallion?

a. Sergiu Nicolaescu ☐
b. Jackie Chan ☐
c. Bruce Lee ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

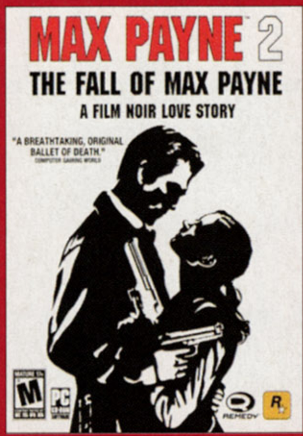
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat filmului The Medallion din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2004.


EVERYTHING AT ONE PLACE
NEW
from mastering to replication...
NEW
NEW
DVD5, DVD9, DVD10
DVD
...we will be your partner in CD and MC manufacturing in the future too.
MERRY CHRISTMAS
AND HAPPY NEW YEAR!
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
TÜV
EN ISO 9001:2000
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

CONCURS LEVEL ȘI best distribution

Câștigă jocul Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Cum o cheamă pe iubita lui Max Payne din jocul Max Payne 2: The Fall of Max Payne?

- a. Mona Sax ☐
- b. Jane Doe ☐
- c. Kylie Minogue ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Max Payne 2: The Fall of Max Payne din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI VIREAL

Câștigă Y-3D (ochelari 3D)



Care este rezoluția maximă a monitorului LCD1700NX?

- a. 800 x 600 dpi ☐
- b. 1280 x 1024 dpi ☐
- c. 1600 x 1200 dpi ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod ___ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat produsului LCD1700NX din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2004.





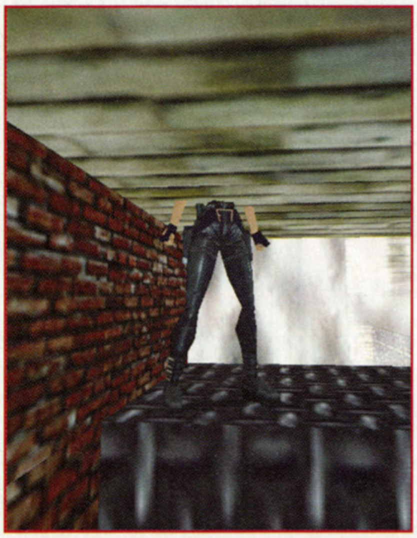
Lumina chiar vine din interiorul nostru!
Imagine trimisă de Daian Andrei.



Jucători avem, steaguri avem, nu avem minge și nici spectatori.
Imagine primită de la Sajgo Robert.



Minunile lui DirectX 9 în renderizarea apei. Minunat!
Imagine primită de la LUPU_TEAM.



Dacă picioarele sunt faine, la ce ne mai trebuie fața?!
Imagine de la Daian Andrei.



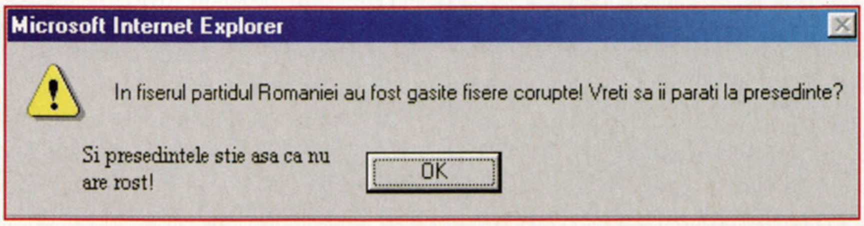
Și, uite așa, tehnologia avansează până când monitoarele vor fi parte integrantă a pereților.
Imagine primită de la Liviu Ciobanu.



E frumos în natură, dar parcă ar trebui să fie și o mașină pe aici. Cel puțin despre asta era jocul!
Imagine primită de la Lord Death.



Scary Movie IV.
Imagine primită de la Morar Calin.



Până și calculatorul știe de corupție. **Imagine trimisă de EmInEm13.**

Câștigătorul din acest număr este Daian Andrei.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

WWW.

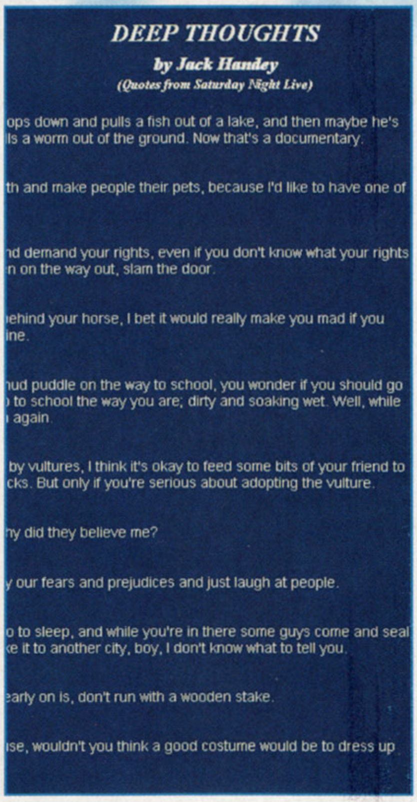
Vaidevoi.ro

www.vaidevoi.ro

Într-o lume în care toate telenovelele se termină cu bine, într-o țară plină de miliardari în dolari, niște unii au tupeul să ne spună adevărul în față: "vai de voi, mă amărâților!". Un site care dovedește încă o dată că românul, atunci când e sărac și cinstit, are o poftă nebună să facă haz de necaz. Și de data asta hazul e pe măsura necazului. Un site ca un lan de porumb, cu ditamai știuleții pregătiți pentru diverși și diverse, dar mai ales pentru cei care ne calcă pe nervi. Se știu ei...







Deep Thoughts by Jack Handey

hutchville.com/jack_handey.shtml

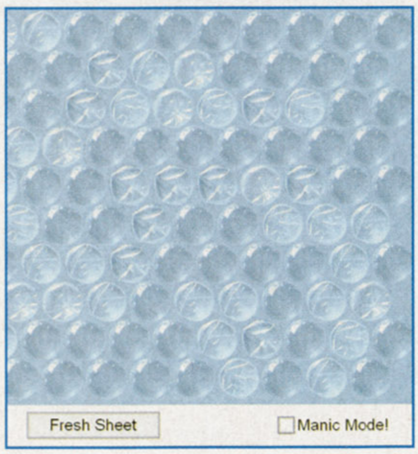
"It takes a big man to cry, but it takes a bigger man to laugh at that man", s-a trezit spunând într-o bună zi Jack Handey. Și de atunci, omul nostru spune tot ce gândește, scoate cărți cu toate maximele pe care a reușit să le conceapă și face o groază de bani. Noi citim și râdem. Orice e posibil...

Bubblewrap

www.files4fun.de/funonline/bubblewrap.swf

Deci, dom'le, am o problemă! Nu mă pot controla... Când văd formele alea dumnezeiești, atât de rotunde și perfecte, trebuie să pun mâna pe ele! Când le simt așa de pline și tari, îmi vine să le apăs, să le fac ceva, să le sparg! Le aud apoi cum pocnesc și șuieră și mai vreau! Mai vreau!!! Transpir și mai dau un pic cu mouse-ul pe Bubblewrap, că mă înnebunește, dom'le!

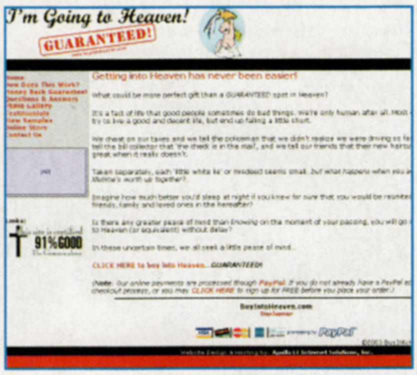
■ Mitza

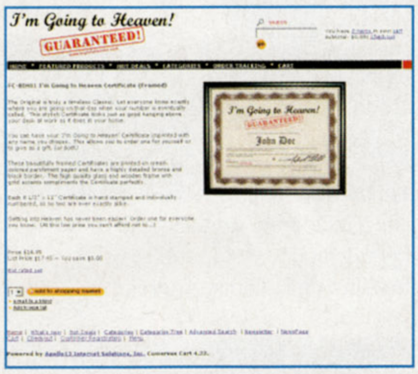


Buy into Heaven

www.buyintoheaven.com

Gata! De acum înainte nu mai trebuie să mergeți la biserică, să vă spovediți sau să zâmbiți preotului. Puteți să fiți cât de răi vreți, să faceți mișto de toți și să întârziați la școală în fiecare zi. Atâta timp cât aveți bani, totul se poate rezolva. Chiar și treaba aia cu Purgatoriul și admiterea în Rai. Încercați buyintoheaven.com. E garantat! ...dacă nu, vă primiți banii înapoi.

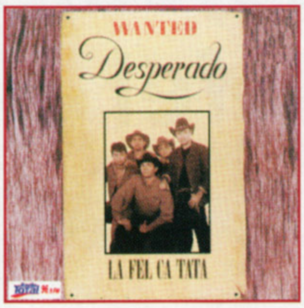





Poţi să te protejezi de viruşi şi altfel
Citeşte săptămânalul The Portal şi vei afla cum.
În fiecare joi, la toate chioşcurile de ziare din ţară.
În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit colecţionabil. Costă numai 12.000 lei.
Tips & Tricks
Internet şi multimedia
Comunicaţii
Supliment inclus
THE Portal®
Lumea digitală pe înţelesul tău
THE Portal®
Lumea digitală pe înţelesul tău

Desperado

La fel ca tata

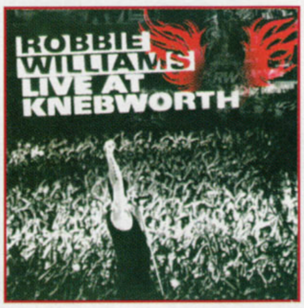


Cat Music/Media Services
Nota 8

Când spun Desperado, mă gândesc automat la „Cazanul meu", piesa de debut a celor cinci băieți din Cluj. De atunci a trecut mult timp și maturizarea băieților este reflectată mai ales de acest album. Țuica însă a rămas un laitmotiv pentru ardeleni și o regăsim chiar la începutul albumului, în piesa „La fel ca tata". Deși versurile au rămas la fel de tâmpite, mai ales în „Transylvania cowboy" („Am adus și cauciucuri – erau ca și noi/Mai am multe, poate vreți și voi"), calitatea muzicii a crescut. Chiar dacă stilul muzical predominant este country, unele melodii s-au abătut puțin de la acest gen, „Hey-Ho" sau „Spune-i" atrăgându-mi atenția în mod deosebit, prin asemănarea cu Pasărea Colibri. „Te pierd" este o baladă country care îți atinge o coardă sensibilă a sufletului. Ultima piesă de pe album este una dintre cele mai reușite, datorită influențelor pop-rock, în care chitara bass predomină pe toată durata piesei. Toată stima și respectul pentru cei cinci ardeleni, care merită aprecierile și laudele noastre.

Robbie Williams

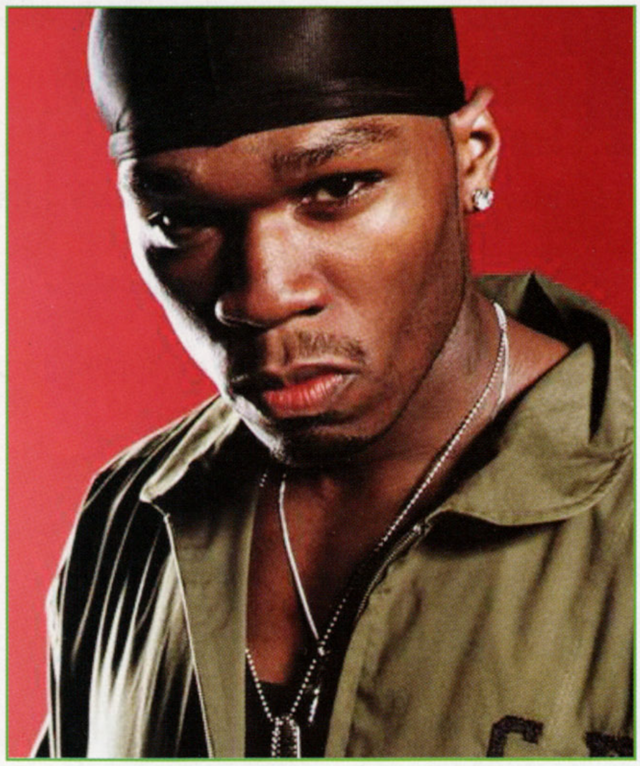
Live at Knebworh



Emi/ Era Business
Nota 8

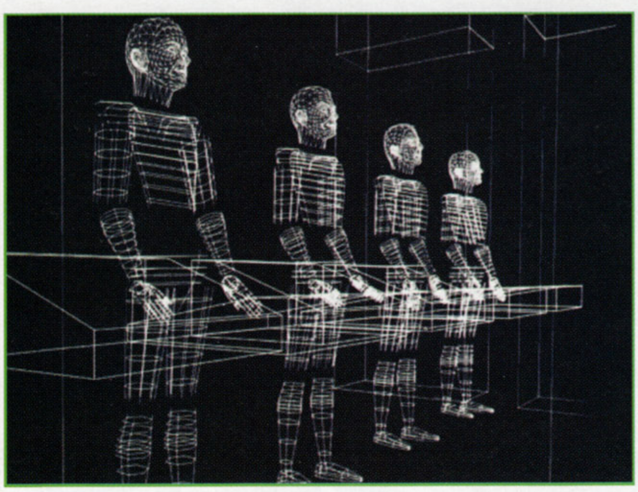
Lui Robbie îi poți reproșa orice, mai puțin modul cum se desfășoară pe scenă... Pentru că scena este locul unde se simte cel mai bine. Chestia asta ne-o dovedește și pe discul de față. „Me and My Monkey" sau „Mr. Bojangles" sunt doar două dintre piesele care n-au cum să nu animeze... Eh, da' nici celelalte piese nu-s de lepădat. Înregistrarea concertului trebuie ascultată cap-coadă, cu câteva sticle de bere lângă tine. Cu siguranță, vei avea o atitudine ușor „îmbunătățită" față de Robbie... Și înainte să fiu acuzată că promovez starea de beatitudine, vă mai zic doar că CD-ul merită aplauze! Robbie is a natural born entertainer...

50 CENT ȘI-A LUAT CASTEL



Albumul lui 50 CENT („Get Rich Or Die Tryin' ") se vinde ca pâinea caldă, motiv pentru care artistul s-a gândit să facă ceva util cu banii rezultați din vânzarea acestuia. Rapperul din Queens a cumpărat de curând un castel în Farmington, situat la două ore de New York. Gusturi de lux, ce mai! Această locuință enormă a aparținut boxerului Mike Tyson și a fost pusă în vânzare de fosta lui soție, Monica Turner-Tyson. Prețul castelului: mai mult de 4,1 milioane de euro... Se pare că rapperul va fi acum mai ferit de gloanțe.

Cât despre partea muzicală, 50 Cent și anturajul său profesional au luat decizia de a amâna câteva luni lansarea celui de-al doilea album. Astfel, continuarea la „Get Rich Or Die Tryin' " ar trebui să ajungă în magazine în iunie 2004 și nu în februarie, cum se prevăzuse inițial. Această amânare se explică prin lansarea viitorului album al lui G-Unit, grupul de hip-hop al rapperului. Acest disc va fi comercializat la începutul lui 2004.



UN EX-KRAFTWERK RESTABILEȘTE COMUNICAREA!

Karl Bartos, mintea de la Kraftwerk, tocmai a lansat primul său album solo intitulat „Communication". Acest disc conține o selecție de 10 piese din cele 16 compuse inițial de Bartos. După Electric Music din 1992, un proiect solo de muzică electronică, și colaborările sale cu Bernard Summer (New Order), Johnny Marr (The Smiths) și Andy McCluskey (OMD), fără a uita single-ul său „15 Minutes of Fame" din 2000, Karl Bartos și-a pus în funcțiune calculatorul și programele de muzică pentru a finaliza noul material. Ambianța sonoră a anilor '80 este îmbinată cu sunetele moderne și beat-urile secolului XXI. Single-ul extras se numește „I'm the Message" și a fost deja remixat de Orbital și Felix Da Housecat.

PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

The Medallion



A trecut ceva timp de când nu am mai gustat o comedie în care acțiunea și artele marțiale dau tonul. The Medallion este un astfel de film. Probabil ar fi de ajuns să vă zic că în rolul personajului principal, Eddie Yang, joacă nimeni altul decât Jackie Chan. Acesta însă nu va fi singurul care vă apărea în film, alături de el fiind și Lee Evans, Claire Forlani și Julian Sands.

Eddie Yang este un polițist din New York care suferă un accident ce putea să-l coste viața. Acesta se petrece în momentul în care investighează un caz legat de un misterios medalion. Eddie descoperă că, având medalionul asupra sa, ajunge să dobândească o viteză incredibilă, putere și aptitudini ce-i duc cunoștințele de arte marțiale pe culmi neatinse până acum. Împreună cu agentul englez al Interpolului Nicole James (Claire Forlani), Eddie încearcă să descopere povestea ce se ascunde în spatele medalionului. Astfel, va sta față în față cu Snakehead (Julian Sands), care dorește să se folosească de medalion pentru a-și duce la îndeplinire maleficele-i planuri.



Data lansării 5 decembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România

S.W.A.T.

Acesta este un film pe care nu trebuie să-l ratați. După jocurile inspirate din viața membrilor echipei de elită a poliției din New York, iată că apare și un film plin de acțiune, care îi poartă numele. În distribuția care a participat la realizarea lui se află nume mari, cum ar fi Samuel L. Jackson sau LL Cool J.





Doi dintre cei mai experimentați veterani ai poliției, trecuți prin toate cele și unși cu toate alifiile (Samuel L. Jackson și Colin Farrell), vor încerca să formeze o echipă S.W.A.T. împreună cu nou veniții (Michelle Rodriguez și LL Cool J). Prima lor misiune va consta în transportarea celui mai mare cap al mafiei internaționale a drogurilor până la închisoarea ce-l așteaptă. Veți spune că nu-i mare lucru, că-i de-ajuns să-l urci în orice mijloc de transport și să te duci cu el până acolo. Veți vedea că nu-i chiar așa ușor, mai ales după ce mafiotul a oferit 100 de milioane de dolari celui care-l va elibera.

Data apariției 19 decembrie 2003
Distribuit de InterComFilm România





Cheaturile, o slăbiciune?

Îmi place că de data asta am avut parte de păreri aflate la ambele extreme tocmai în cadrul unei discuții pe marginea unui subiect destul de sensibil. Părerea mea? Depinde până la urmă de jucător. Dacă respectivul se simte bine jucând cu coduri, iar asta îl ajută să doarmă mai bine noaptea, bravo lui. Știu însă că majoritatea gamerilor (sau mă înșel?) joacă un joc tocmai pentru a simți o provocare, iar codurile, în cazul ăsta, sunt ultima soluție la care ar recurge.

Pentru data viitoare, iată tema pe care vi-o propun: ce fel de jocuri preferați? Cele plasate în WWII (cel de-Al Doilea Război Mondial), cele cu temă fantasy (orci, elfi, săbii și topoare), cele futuristice sau altele? Dacă mai reușiți să vă și argumentați într-un mod convingător alegerea, aveți un loc asigurat în revistă.

Nu uitați, scrisorile se pot trimite pe adresa redacției, iar mail-urile la mitza@level.ro.

Baftă!

■ Mitza

Raziel14

Cheaturile... un subiect discutat și răsdiscutat pe forum. Treaba e că unii oameni pornesc cu ideea că cheat-urile sunt un lucru rău. Ca întotdeauna, adevărul e pe la mijloc. Sunt bune atâta timp cât sunt folosite cu măsură. Până și unele droguri sunt bune în unele situații, așa că de ce să nu fie și cheat-urile bune? (nu e chiar cea mai bună comparație...). Sunt strict împotriva celor care folosesc cheat-uri pe întreg parcursul unui joc, însă nu am nimic cu cei care mai bagă un cheat din când în când, dacă nu știu să treacă de un anumit nivel sau s-au blocat din cauza unui bug. Asta deoarece dacă joci cu cheaturi nu vei mai putea să apreciezi un joc la adevărata sa valoare; dacă e prea greu sau prea ușor, lucruri destul de importante dacă vrei să scrii ceva despre jocul respectiv. Recomand folosirea walktrough-urilor sau faq-urilor în locul cheat-urilor, deoarece ele îți prezintă fie rezolvarea totală a jocurilor, fie câteva indicii. Însă în adventure-uri, un faq este cel mai puternic cheat, deoarece îți ia toată plăcerea pe care o ai storcându-ți creierii o oră ca să afli cum merge "aia" și unde era obiectul pe care nu îl găseai. Personal, am folosit cheaturi când eram mai mic, în special walkthrough-uri, însă acum le folosesc numai când vreau să-i fac un screenshot ca lumea ultimului boss când îmi retează capul sau în GTA când vreau să mai omor ceva, să mă mai bat cu poliția etc.

În concluzie, cheaturile sunt bune atâta timp cât sunt folosite cu măsură. De exemplu, de ce să te chinui în Morrowind să aduni nu-știu-câte flori, mai ales că le-ai mai adunat o dată, când poți să dai un aditem și ID-ul obiectului. Și prin cheatul acesta dai dovadă și de ceva inteligență că doar te joci cu engine-ul jocului.

Desigur, mai sunt și aceia care se consideră gameri înverșunați și i-ar da în cap unuia care folosește cheaturi, dar despre ei nu am nimic de comentat.

Wolvy

To cheat or not to cheat? Cheat-urile – o slăbiciune a gamerilor? De ce? Joci ca disperatu' ore/zile întregi la un joc, ajungi la sfârșit, ultimul boss, luptă pe viață și pe moarte, adrenalină, sânge, mouse-ul abia mai rezistă, tastatura a mai rămas doar cu câteva butoane, nu mai există nimic în afară de tine și dihania care te oprește din drumul către victoria absolută. Încă o lovitură cu precizie și ești suprem, ultima lovitură, lovitura de grație, strângi puternic arma (și s-a dus mouse-ul...), strigi cât te țin plămânii și... apare un bug și te-a rezolvat. După care realizezi că nu ai mai salvat de pe la jumătatea jocului. Și uite așa zeci de calculatoare sunt agresate zilnic. În loc să împrăștii compu' prin toată camera, mai bine bagi un /god și începi să împarți în stânga și în dreapta, ajungi la boss și mături cu el pe jos. Alte motive ale folosirii cheat-urilor mai sunt lipsa de timp, de inspirație, nerăbdarea sau jucătorul e pur și simplu lamer. Deci cheat-ul poate fi considerat un calmant sau un mic ajutor într-un moment mai prost. Și asta îl face o slăbiciune?! Dar odată

folosit, există tentația refolosirii lui. Mai băgăm puțin un cheat acolo, și acolo, și uite așa se creează dependența. Și tot jocul devine un time trial. Nemaiîntâmpinînd nici un obstacol, contează doar timpul în care îl termini. Se duce feeling-ul, se duce totul... Nu mai are nici un scop. Și uite așa se duc aiurea, lăsându-ne reci și fără nici o impresie, bunătăți de jocuri din cauza acestor "droguri". Și e păcat, pentru că a doua oară când le joci nu mai e la fel cum ar fi fost prima dată. Deci cheat-urile mai mult strică dar din unele puncte de vedere fac și bine... Și totuși, ele sunt o slăbiciune? Eu zic că sunt, dar nu numai pentru gamer, ci pentru orice om, pentru că la cheating răbdarea îl separă pe gamer de un amator. Oricât de tare ar fi gamerul, are și momente unde pur și simplu nu mai reușește să treacă mai departe și dacă acesta bagă un cheat, nu mai este nici o diferență între el și un amator. Așa că folosiți cheat-uri numai atunci când credeți că este absolut necesar. Have a nice day!

BattleDominator

Hmm, cheaturile, o slăbiciune a gamerilor? Da, într-adevăr, cheaturile sunt o slăbiciune a gamerilor, dar mai degrabă sunt o ispită care profită de această slăbiciune. Adică nu vi s-a întâmplat niciodată să rămâneți blocat într-un joc, să vă chinuiți până vă ieșeau peri albi și să muriți de ciudă că vecinul a terminat jocul ăla și nu vrea să vă spună cum și, pe deasupra, mai vezi și DLH-ul de pe desktop. Păi în situația asta eu cu greu aș rezista, ba chiar mai mult, am și cedat de câteva ori. Dar sfatul meu către cei care citesc acest mail este să nu folosească cheaturile pentru că pot distruge feelingul unui joc.



L-au prins cu OCG-ul!



Nu vreți să vedeți cum arăta fără cheat-uri

dots

Cheat-urile își au și ele rostul într-un joc atâta timp cât țin de fun-factorul jocului și nu apar tot felul de înflorituri de genul invincibilitate, abilități de zbor, trecere prin pereți și alte prostii, care nu fac altceva decât să înrăutățească situația jocului. Un gamer care se respectă pierde nopți în fața calculatorului încercând să rezolve un mister sau un quest mai încurcat. Există unele jocuri care au unele cheaturi mai amuzante, cum ar fi chestii mai colorate, chestii exagerate care măresc amuzamentul jocului, inițial serios. Unii gameri folosesc cheaturile după terminarea jocului, dar dacă cheaturile sunt folosite înaintea terminării jocului, pot influența modul în care istoria jocului este percepută de gamer, sau pot duce la anumite "ieșiri din grafică" care duc la pierderea jocului... Deci sfatul meu pt. cei care folosesc CHEAT-uri este: nu trișați, că voi aveți de pierdut! În rest, nu mai am nimic de zis în afară de faptul că nu am folosit cheat-uri niciodată și asta mă puteți crede pe cuvânt, odată am folosit un walkthrough la Broken Sword da' asta nu se pune, hihi. Atâta am avut de zis. Și la mai mare...

Irina Olteanu

Păi... să vedem... cheaturile. Unii spun că nu mai ești gamer dacă le folosești. Ei bine, eu cred că "they are VERY wrong". Dacă cheat-uiești un personaj la Diablo 2 după ce te-ai chinuit să treci



actul 4 pe Hell şi n-ai reuşit, sau dacă mai bagi şi tu un god la câte un joc nu înseamnă că nu mai eşti gamer. Cheaturile sunt ceva absolut normal şi nu mă tem să spun că le folosesc.

Totusi, there is always a Darkside, deci există şi excepţii. Nu învinuiesc pe nimeni că bagă cheaturi, dar asta nu înseamnă că iei Morrowind-ul, îţi faci viaţa 2000, mana 2000, fatigue 2000 şi toate restul la numere absurd de mari, iar după aceea mai joci şi în god mode. Asta e deja prea de tot. Ce feeling mai are jocul dacă monştrii mor din prima, iar tu nu poţi să păţeşti nimic?

N-are rost să mai joci un joc dacă ţi-e chiar atât de frică, încât fără toate cheaturile posibile nu atingi un buton pe tastatură.

Concluzia mea e că cheaturile sunt bune doar atâta timp cât nu exagerăm cu ele şi cred că mulţi sunt de acord cu mine. În orice caz, dacă eşti gamer, înseamnă că există cel puţin un joc care să-ţi fi plăcut atât de mult încât să nu vrei să bagi cheaturi.

Adriana Larion

"[...]

Înainte de a vă spune ce anume am (în afară de soţ, pisică şi datorii la întreţinere), mai recunosc că sunt numai la al 3-lea nr. de LEVEL cumpărat. Nu ştiu de când sunteţi pe piaţă, eu v-am descoperit acum 3 luni şi am făcut o pasiune pe care soţul meu nu o înţelege, iar colegelor de serviciu mi-e ruşine să le-o mărturisesc. Nici măcar faptul că mă simt unică şi specială (+modestă) nu m-ar putea ajuta să fac faţă privirilor pline de compasiune. La 33 de ani se presupune că trebuie să cumpăr reviste mult mai "interesante", despre arta umplerii cârnaţilor sau despre cum să reînvii pasiunea în cuplu.

Acum să trecem la mărturisirea cea mai ruşinoasă. Am lăsat-o la urmă, în speranţa că am reuşit să vă captez atenţia şi că, măcar din milă pt. o femeie bătrână, bolnavă şi cu nervii la pământ, nu o să faceţi foile cocoloş, dându-le o traiectorie fixă spre coşul de gunoi.

Deci (ca să nu o mai lungim), nu am un PC, ci o consolă. Un PS2, mai exact. Na, că am spus-o! Mă puteţi ierta? Please... Acum urmează partea în care spun (în sfârşit!) ce vreau de la voi (în afară de înţelegere).

Vreau o confirmare a faptului că nu-s tâmpită.

Parţial, mi-aţi oferit-o în numărul din septembrie în care aţi vorbit despre genul "adventure", gen pe care îl iubesc (pe bune).

[...]

Nedumerirea mea (una din ele) constă în faptul că multe din jocurile prezentate de voi în revistă mi se par cam tembele. No Offense, nu vreau să jignesc pe nimeni, sunt deschisă oricărei sugestii, da' nu reuşesc să pricep ce e aşa de minunat la pocit mutre de monştri retardaţi, cu devieri comportamentale clare, marcaţi probabil de experienţe traumatizante în copilărie.

Vă reamintesc că sunt un fan al genului Adventure, cu ceva Action şi urme uşoare (sau mai pronunţate) de Horror.

[...]

Nu ştiu dacă mă pot numi un gamer cu state vechi de plată (în viziunea voastră probabil că nu), da' am "debutat" în domeniu acum fix 13 ani, începând cu consolele alea complet cretine (inventate de Atari), la care să joci tenis însemna să plimbi un punct alb de colo-colo, peste o linie la fel de albă. După care m-am îndrăgostit de Super Mario şi de Tetris. Ce vremuri, domnilor, ce vremuri! 13 ani în minus, 10 kg tot cu minus, da' să nu deviem de la subiect.

Jocurile preponderent prezentate de voi nu prea fac parte din seria celor menţionate (în prima parte, nu alea din negura istoriei) şi asta m-a făcut să-mi pun întrebarea: ce nu e în regulă cu mine?

Sunt depăşite (ele, jocurile)? Sunt eu depăşită? Recunosc că am o sursă mai puţin ortodoxă de procurare a cd-urilor, de la un individ care face parte (probabil) dintr-o reţea de "furăcioşi".

Diferenţa aia de 10-15 euro dintre el şi piaţă mă ajută să fac câteva economii salvatoare. La 33 de ani îţi mai trebuie o cremă anticelulită, o mască de castraveţi, ce vă pasă vouă? Să fie asta problema, oferta destul de puţin variată?

Deci, ceva nu e în regulă cu mine. Pt. că mi-e greu să cred că o echipă super haioasă ca a voastră (iar umorul e atributul inteligenţei, nu?) ar putea avea asemenea scăpări.

Îmi plăcea să cred că prefer jocurile care-ţi pun mintea la contribuţie şi credeam că asta începe şi se termină cu Adventure. Nu mai sunt aşa sigură. E clar că cele de strategie m-ar motiva suficient cât să nu mai respect orele de somn, da' ce te faci cu prostul (din mine)? Există şi pt. începători?

[...]

Dacă vă încălzeşte cu ceva, să ştiţi că aţi reuşit ceva ce nu a reuşit nici un concurs cu premii în bani. În 13 ani de istorie postdecembristă, nimeni şi nimic nu m-a putut motiva să-mi consum energia şi mina pixului. Nici măcar posibilitatea de a câştiga casa visurilor mele (spaţiu locativ vs. plămâni). Voi aveţi un stil care m-a cucerit şi care m-a făcut să ies din amorţeală. Mulţumesc."

Nu. Cred că noi ar trebui să spunem "Mulţumesc"... Este de departe scrisoarea mea preferată din toate lunile de când mă ocup de Chatroom (şi sunt multe, le-am şi pierdut şirul). Ce mai, am şi tăiat din ea numai ca să mă simt mai special că eu am citit-o pe toată şi voi, restul cititorilor, nu. Şi nici nu o să răspund la ea aici (aştept un mail ca să putem discuta mai pe larg) numai ca să vă ofticaţi. Mă întreb însă dacă va trebui să aştept până când toţi cititorii noştri or să aibă 33 de ani, copil, nevastă/soţ şi datorii la întreţinere ca să mai râd (pentru că umorul e atributul inteligenţei, nu?) în halul ăsta când citesc o scrisoare.

Ne-au mai scris:

Garrett, Titus Ardevan, XpaNdEr, Oana Chirilă, Robert, B Bogdan, Nightmare aka BustaRime, Autumn (nu ştiu, lămureşte-ne tu), Slevo Florinx, Radu Vlad aka Seamus, myth, sNap d0gg A.K.A. dRogy dog, Dha' FRytz, Obi-K, Apocalipse, Nedelcu Radu Andrei (mulţumim pentru aprecieri), sharkmaster.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

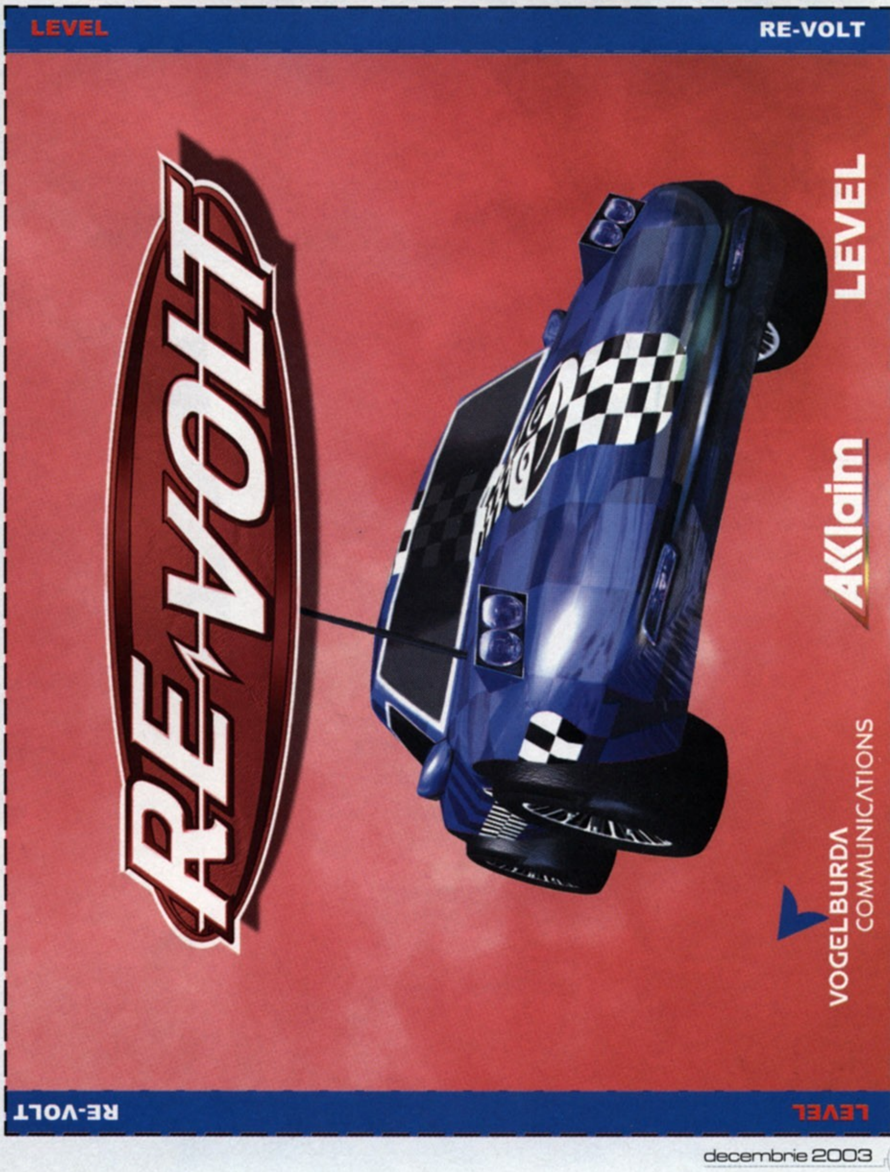
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

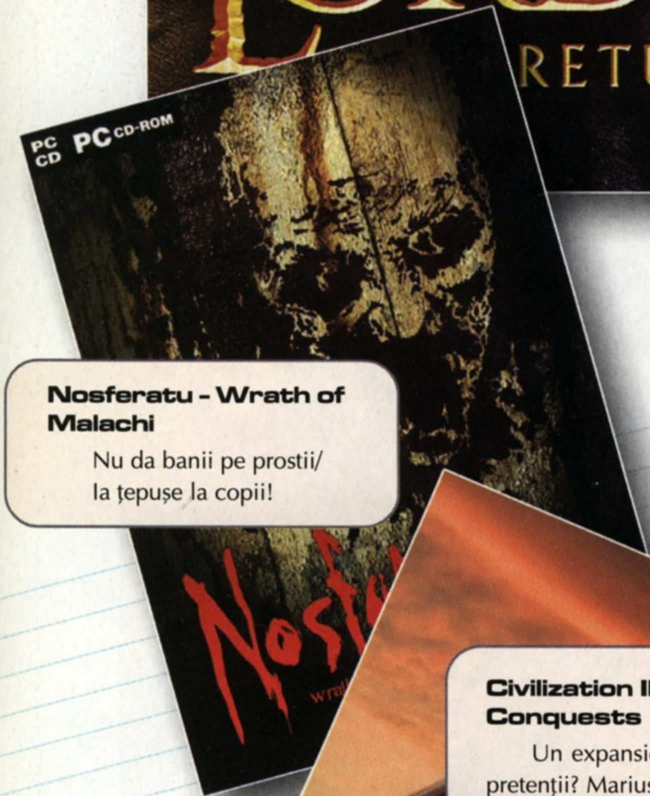






The Lord of the Rings: The Return of the King

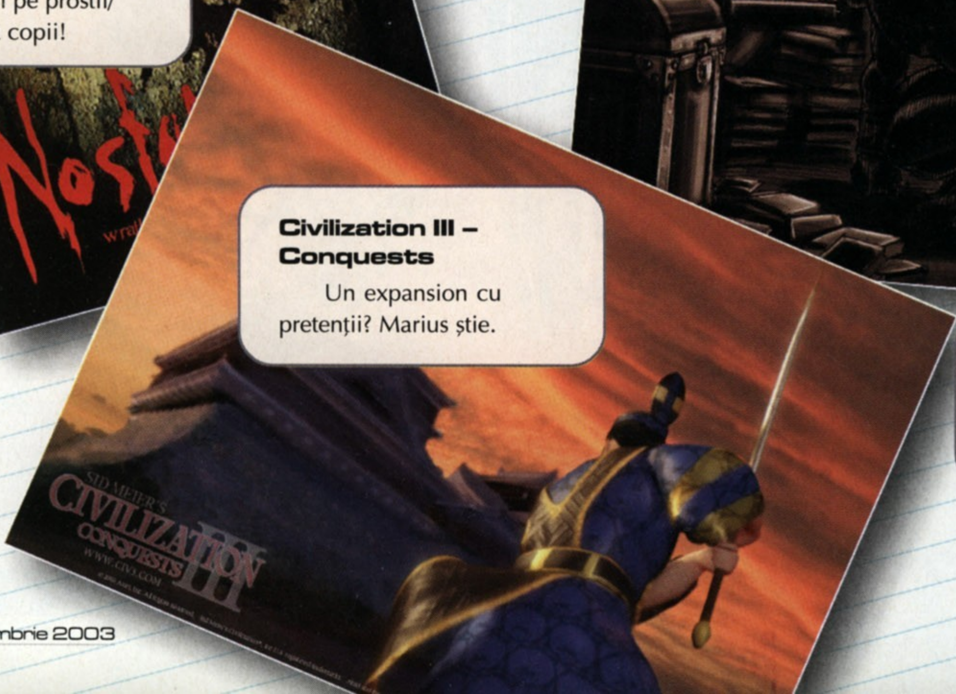
Ultimul inel vine și pe PC.



Nosferatu - Wrath of Malachi

Nu da banii pe prostii/
la țepușe la copii!





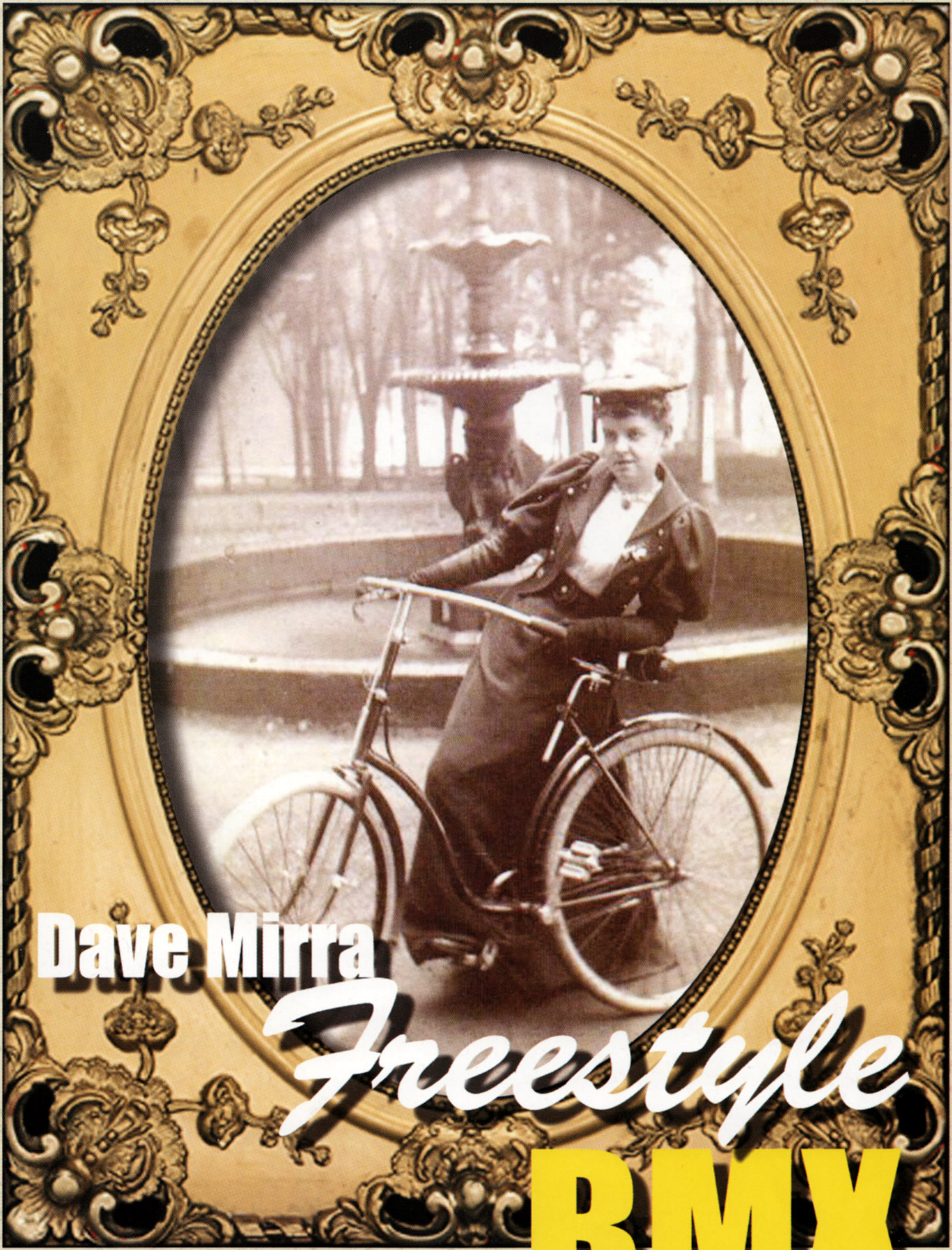
Civilization III – Conquests

Un expansion cu pretenții? Marius știe.

Warlords IV – Heroes of Etheria

Seniorii războiului fac ture.

în LEVEL
ianuarie 2004



Dave Mirra
Freestyle
BMX

In Luna Cadourilor Multimedia,



Decembrie 2003

Luni	1	8	15	22	29
Marti	2	9	16	23	30
Miercuri	3	10	17	24	31
Joi	4	11	18	25	
Vineri	5	12	19	26	
Sâmbătă	6	13	20	27	
Duminică	7	14	21	28	

la Flamingo

ai cadouri din prima până în ultima zi!



Calculator Point MX **cadou imprimantă COLOR**

Ideal pentru casă și birou
- Procesor: Intel® Pentium® 4 2,66 GHz
- Placă de bază: MSI 845PE Max-L
- Memorie: PQI 256MB DDR333
- Hard disk: WD 80GB JB, 8MB, 7200 rpm
- Interfață grafică: MSI FX5200-T 64MB
- Unitate optică: Combo DVD-ROM/CD-RW
- Interfață audio: suport 6 canale
- Interfață rețea: 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse: Logitech Internet

€599

KIT Creative 5.1

Jocuri, filme DVD și muzică, cinematograf la tine acasă
- calitate DVD, sunet pe 5.1 canale
- sunet surround în jocuri și enciclopedii
- **Boxe Inspire P580**
  Putere: 47W (5 x 6W + 17W)
  Amplificator, subwoofer din lemn
  Comandă cu fir, reglaj volum și bas
- **Placă sunet Sound Blaster Live! 5.1**
  Ieșiri: 5.1 analogic, digital
  Decodare Dolby Digital
  Tehnologie EAX Creative

€99

Cameră foto digitală Aztec 3MP

Cadoul perfect
- Dimensiune CCD: 3.1 MegaPixeli
- Zoom optic / digital: 3x/2x
- Memorie internă: 16MB
- Rezoluție: 2048*1536
- Tip card: secure digital
- Afișaj LCD: 1.5"
- Facilități: conectare USB, self timer, reglare balans de alb, ieșire AV/TV
- Accesorii: cablu USB, cablu AV, soft
- Format înregistrare: JPEG, MPEG, AVI
- Posibilitate printare la centre foto

€230 reducere 49€

Monitor Sony LCD 15" HS53L

Eleganță, calitate și ergonomie de top
- Diagonală: 15" TFT - echivalent 17" CRT
- Dot Pitch: 0.297mm
- Rezoluție: 1024*768
- Contrast: 400:1
- Luminozitate: 250cd/mp
- Timp de răspuns: 30ms
- Intrare video: D-sub 15
- ECO Mode
- TCO '99
- 3 ani garanție

€343 reducere 36€

Avantajul de a fi client Flamingo

În luna decembrie,
pentru fiecare calculator din seria Point
primești CADOU o imprimantă color

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro